

Het Taalatelier

Taalstimulerende activiteiten voor kinderen uit groep 4/5



Rene Liet, Manon Jongsma (SKSG)

Met medewerking van Mathilde Wassenaar en Dory Hofstede (Lectoraat Integraal Jeugdbeleid, Hanzehogeschool Groningen)

Het Taalatelier

Taalstimulerende activiteiten voor kinderen uit groep 4/5

Rene Liet, Manon Jongsma (SKSG)

Met medewerking van Mathilde Wassenaar en Dory Hofstede (Lectoraat Integraal Jeugdbeleid,
Hanzehogeschool Groningen)

Voorwoord	6
Deel 1: Inleiding	7
1. Taalontwikkeling	8
1.1 Taalleermechanisme	8
1.2 Cognitieve taalfuncties	8
1.3 Kennis van de wereld en woordenschat	9
1.4 Taalgroeimiddelen in interactie	9
1.5 Interactievaardigheden van de pm'er	10
2. Pedagogisch-didactische houding (talentenkracht)	12
3. Werken met het activiteitenboek	13
3.1 Opbouw van het activiteitenboek	13
Deel 2: Activiteitenboek	15
1. Kennismaken	16
1.1 Een persoonlijk mobile	16
1.2 Een talentenbord	18
1.3 Rara wie ben ik? Een kennismakingsspel (± 30 min.)	20
1.4 Vriendenboekje	22
1.5 Het complimentenspel	24
2 Koken en voeding	26
2.1 De kinderen runnen een restaurant	26
3 Wetenschap en techniek	29
3.1 Sciencelab	29
3.4 Knikkerbaan	35
4 Kunst en cultuur	37
4.1 De martinitoren: een presentatie	37
4.2 Een gezamenlijk gedicht	39
4.3 Kunstwerk met rietjes	41
4.4 Improvisatietheater	43
5. Natuur & duurzaamheid	45
5.1 Een kunstwerk van afval	45
5.2 Uilenballen pluizen	47
6. Sport en spel	49
6.1 Wie of wat ben ik?	49
6.2 Woordestafette	51
6.3 Letters pakken	53
6.4 Rara wie ben ik? Een kennismakingsspel	55
6.5 Ren je rot!	57
6.6 Speurtocht maken en uitvoeren	59
6.6 Hints	61
7. Feestdagen	63
7.1 Sinterklaas: Het Sinterklaasspel	63
7.2 Kerst: kerstkaart maken	65
7.3 Valentijnsdag: valentijnskaart maken	67

7.4 Pasen: Paasspeurtocht.....	69
7.5 Bevrijdingsdag: Tekening of knutsel over vrijheid	71
8. Taalspelletjes.....	73
8.1 Bordscrabble	73
8.2 Klas op Rijm	73
8.3 Hutsekluts	74
8.4 Spreekwoordenspel.....	74
8.5 De keizer van China	74
8.6 Wie, wat, waar en waarom.....	75
8.7 Wie ben je?	75
8.8 Woorden rijgen.....	75
8.9 Zoeken maar!	76
8.10 Groeiwoorden.....	76
8.11 Klinkt 'n klinkerzin?.....	76
8.12 Schrijven en vertellen	77
8.13 Samen zinnen maken.....	77
8.14 Spoken.....	77
Literatuur	78
Bijlagen	79

Voorwoord

In het voorjaar van 2017 startten SKSG en obs De Feniks in Groningen het project Taalatelier, dat een vervolg kreeg in schooljaar 2017-2018.

Pedagogisch medewerkers (verder: pm'ers) Rene Liet en Manon Jongsma van SKSG ontvingen op woensdag- en vrijdagmiddag een groep kinderen uit groep 4-5 om motiverende activiteiten te ondernemen met een focus op taalontwikkeling. De reden hiervoor was de achterblijvende taalprestatie van een deel van de kinderen in deze groepen. Het doel van het Taalatelier was om het taal- en leesplezier van kinderen te verhogen. De pm'ers bedachten en gaven vorm aan betekenisvolle activiteiten. Vanuit het Lectoraat Integraal Jeugdbeleid van de Hanzehogeschool Groningen werden zij begeleid door ons, docent-onderzoekers die ondersteuning boden op het gebied van taalstimulering.

In deze publicatie zijn de door de pm'ers ontwikkelde activiteiten opgenomen, zodat in de toekomst ook andere pm'ers een taalatelier kunnen vormgeven en uitvoeren. De beschrijving van de activiteiten wordt vooraf gegaan door een inleiding waarin we de belangrijkste zaken met betrekking tot de taalstimulering van kinderen bespreken.

Groningen, januari 2018

Mathilde Wassenaar

Dory Hofstede

Deel 1: Inleiding

In deze inleiding bij het activiteitenboek bespreken we achtereenvolgens

- (1) de taalontwikkeling van kinderen en hoe je deze ontwikkeling kunt stimuleren,
- (2) de relatie tussen de pedagogisch medewerker, het kind en de activiteiten en
- (3) de opbouw van de activiteiten en de werkwijze bij het uitvoeren van de activiteiten.

1. Taalontwikkeling

Taal leer je niet uit een boekje. Taal leer je door taal te gebruiken, door samen met anderen betrokken te zijn in betekenisvolle activiteiten. Juist voor kinderen die het stempel “taalzwak” hebben en daardoor ook vaker een laag zelfbeeld hebben als het gaat om hun taalcompetenties en een geringe motivatie om te lezen en te schrijven, is het belangrijk om succeservaringen op te doen. Dat kan door activiteiten te ondernemen die motiverend zijn voor kinderen en waarbij veel gepraat wordt. Voor de schriftelijke taalontwikkeling (lezen en schrijven) geldt dat het schrijven en lezen geen doelen op zich zijn, maar op een natuurlijke manier onderdeel uitmaken van de activiteit. Een speurtocht maken voor anderen zul je schriftelijk vast moeten leggen. Om een proefje te doen, moet je lezen wat je achtereenvolgens moet doen. Om een maaltijd te koken moet je een recept lezen en wellicht een boodschappenbriefje schrijven. Lezen, schrijven en praten zet je dus in om een doel dat je hebt te bereiken. We spreken dan van functioneel en betekenisvol leren.

1.1 Taalleermechanisme

Kinderen die hun moedertaal leren doen dat door te luisteren en te praten. Pas in een veel later stadium komen daar lezen en schrijven bij. Mondelinge taal staat dus aan de basis van schriftelijke taal. Praten over wat je leest of schrijft blijft daarom altijd belangrijk.

Om een taal goed te leren is het nodig dat kinderen zelf veel praten. Zij activeren daardoor hun taalleermechanisme:

Het kind praat uitgebreid en op eigen initiatief: hij gebruikt zo creatief en actief mogelijk zijn kennis van de taal -> als hij iets wil zeggen, merkt hij door de feedback die hij krijgt dat hij iets nog niet precies weet -> hij gaat letten op de vorm van de taal die hij om zich heen hoort -> zo ontdekt hij wat hij nog niet wist en krijgt dus nieuwe kennis van de taal (Damhuis & Litjens, 2003).

Het taalleermechanisme geldt niet alleen voor jonge kinderen. Ook voor oudere kinderen werkt het zo. Zij breiden op die manier hun woordenschat uit en leren steeds complexere zinnen maken. Jij als pm'er kan de kinderen aanzetten tot nadenken, waardoor een hoger niveau van taalgebruik wordt ontlokt. Jij kan de kinderen aanzetten tot het gebruik van complexe cognitieve taalfuncties zoals vergelijken, redeneren en concluderen. Bij cognitieve taalfuncties gaat het om de relatie tussen taal en denken. Kinderen (maar niet alleen zij) gebruiken taal om hun denken te verwoorden. Kinderen hebben cognitieve taalfuncties nodig, omdat op school een groot beroep gedaan wordt op de denkvaardigheden van kinderen, vooral vanaf de middenbouw.

1.2 Cognitieve taalfuncties

Van den Brand (2010) onderscheidt drie categorieën cognitieve taalfuncties: rapporteren, redeneren en projecteren.

Rapporteren is benoemen wat je ziet. Het eenvoudigste niveau is labelen: benoemen wat iets is (Wat is dit? Een tafel.). Vragen naar een label levert vaak een antwoord op dat uit één woord bestaat. Beschrijven is al wat moeilijker (Hoe ziet de tafel eruit? Hij is vierkant met vier poten, hij is zwart.). Vragen naar een beschrijving levert vaak langere antwoorden op. Vergelijken is de lastigste vorm van rapporteren. Twee of meer zaken moeten met elkaar in verband gebracht worden en de verschillen en overeenkomsten moeten benoemd worden (Wat is hetzelfde en wat is anders bij deze tafels? Deze tafel is zwart en die is blauw; ze zijn allebei rond, maar de zwarte tafel is veel kleiner en niet zo hoog.).

Redeneren doet een beroep op complexere denkprocessen. Daarbij kun je denken aan: uitleggen, argumenteren, concluderen, generaliseren, chronologisch ordenen, oplossen van een probleem, oorzaak-gevolg relaties leggen, doel-middel relaties leggen.

Je kunt kinderen uitdagen om te gaan redeneren door ze bij activiteiten die ze doen vragen te stellen die een beroep doen op deze taalfunctie: Hoe heb jij het aangepakt? (uitleggen); Hoe zou jij het aanpakken? (oplossen)

van een probleem); Wat gebeurde er eerst en daarna? (chronologisch ordenen); Waarvoor zouden we dit materiaal kunnen gebruiken? (middel-doelrelatie leggen); Hoe komt het dat het water blauw wordt? (oorzaak-gevolgrelatie leggen); Waarom is dit de beste oplossing? (argumenteren).

Bij **Projecteren** moet je je kunnen verplaatsen in de gedachtes en gevoelens van iemand anders. Jonge kinderen leren dat vaak al wanneer ze prenten in een prentenboek bekijken en vragen krijgen als: Hoe zou dat jongetje zich voelen? Bij oudere kinderen gaat het er ook om dat ze de gedachtegang van iemand anders kunnen volgen. Je kunt deze taalfunctie bijvoorbeeld stimuleren door kinderen op elkaar te laten reageren: Bas zegt dat als we de speurtocht uitzetten we dan de kaartjes moeten plastificeren. Hoe denk jij daarover? Of: Roos zegt dat we het talentenbord beter kunnen uitstellen tot volgende week omdat Mehmet er nu niet is. Begrijpen jullie dat? Wat vinden jullie?

1.3 Kennis van de wereld en woordenschat

“Observaties, onderzoek en ontdekactiviteiten stellen kinderen in staat hun kennis van de wereld uit te breiden. Ze leren nieuwe materialen en mogelijkheden kennen en daarmee de woorden en begrippen binnen die context en de samenhang tussen de woorden en de begrippen” (Van Elsäcker e.a., 2010).

Uit dit citaat blijkt wel dat het belangrijk is om met kinderen activiteiten te ondernemen waar ze van kunnen leren. Bij kinderen gaat het verwerven van taal samen met het leren over de wereld. Kinderen komen in aanraking met allerlei verschijnselen uit hun omgeving waardoor hun denken hierover gestimuleerd wordt. Ze ontwikkelen al doende conceptuele netwerken: woorden en woordbetekenissen die met elkaar te maken hebben. Woorden en begrippen moeten dan ook niet los aangeboden worden maar altijd in samenhang met elkaar.

1.4 Taalgroeimiddelen in interactie

Kinderen komen een stapje verder in hun taalontwikkeling door interactie met andere kinderen en met volwassenen. Door samen te praten, te lezen en te schrijven vergroten kinderen hun kennis van de wereld en van de taal. Een volwassene, als een meer ervaren taalgebruiker, is daarbij belangrijk. Bij het stimuleren van de taalontwikkeling van een kind zijn de zogeheten taalgroeimiddelen van belang (Verhallen & Walst, 2011): taalaanbod, taalruimte en feedback.

Taalaanbod:

Als pm'er kan je zorgen voor een gevarieerd en interessant taalaanbod. Dat taalaanbod kan mondeling zijn maar ook schriftelijk. Bij mondeling taalaanbod kun je denken aan wat je zelf vertelt, maar ook een filmpje waarin gesproken wordt, hoort hier bij. Schriftelijke taal kun je aanbieden door het laten lezen (of voorlezen) van verschillende soorten teksten.

Er zijn een paar zaken waar je aan moet denken bij taalaanbod. Het onderwerp moet de kinderen interesseren. Als ze een onderwerp moeilijk of saai vinden zullen ze weinig opsteken van de taal die je aanbiedt. Het taalaanbod moet begrijpelijk zijn voor de kinderen. Je moet niet over hun hoofden heen praten. Maar je wilt ook de taalontwikkeling van kinderen stimuleren. Dat betekent dat het taalaanbod iets boven het niveau van de kinderen moet liggen. Denk hierbij bijvoorbeeld aan nieuwe woorden of lastigere zinnen.

Taalruimte:

Bij het tweede taalgroeimiddel, taalruimte, gaat het om beurt ruimte oftewel de ruimte die kinderen krijgen om zelf te praten en onderwerpsruimte, de mate waarin kinderen gelegenheid krijgen om zelf het gespreksonderwerp te bepalen.

Bij beurt ruimte is het van belang dat je je niet laat verleiden om steeds de taalvaardigere kinderen aan het woord te laten. Besteed juist aandacht aan de wat stillere kinderen en probeer deze kinderen tot taalproductie te stimuleren. Dat kan door vragen te stellen maar je kunt hiervoor ook andere interactievaardigheden inzetten (zie hieronder).

Bij onderwerpsruimte is het belangrijk dat je ingaat op wat een kind wil vertellen. De betrokkenheid van het kind is dan groot en de mogelijkheid om taal te leren is optimaal. Door jouw taalaanbod en feedback wordt het taalleermechanisme op gang gehouden.

Feedback:

Als pm'er moet je ook de taal van de kinderen verbeteren. Die verbeteringen kunnen gericht zijn op de vorm van de taaluiting of op de juistheid van de inhoud van een taaluiting. Je kunt de taal van het kind expliciet en impliciet verbeteren. Als je expliciet verbetert zeg je dat een taalvorm niet juist is en geef je de goede vorm. Bijvoorbeeld:

Kind: Ik loopte naar school.

Jij: Nee, het is niet 'loopte', maar 'liep'. Je moet zeggen: ik liep naar school.

Als je vaak op deze manier verbetert, heb je kans dat een kind na verloop van tijd zijn mond niet meer open doet. Je kunt beter impliciet verbeteren:

Kind: Ik loopte naar school.

Jij: Liep je naar school vandaag? Was de fiets stuk?

Als je op deze manier verbetert, zal het kind zich gehoord voelen omdat je op de boodschap ingaat, het gesprek gaande houdt door een vraag te stellen naar de reden van het lopen. Bovendien hoort het kind de juiste taalvorm en de kans is groot dat hij die juiste vorm opslaat en een volgende keer deze taalvorm zelf gaat gebruiken.

Alleen als een kind hardnekkig is in het gebruik van een verkeerde taalvorm, kan expliciet verbeteren noodzakelijk zijn.

Naast verbeteren kun je ook nog op andere manieren feedback geven. Je kunt een kind helpen om datgene wat hij zegt zo nauwkeurig mogelijk te doen. We noemen dat 'helpen verhelderen'. Soms geven kinderen onduidelijke of halve antwoorden of vage formuleringen. Ook al begrijp je heel goed (of denk je heel goed te begrijpen) wat een kind bedoelt, dan nog is het zaak om te vragen wat een kind precies bedoelt. Je helpt hem daarmee om wat hij wil zeggen op een andere manier te uiten. Als een kind iets wil vertellen maar niet op de woorden kan komen, kun je het kind ook helpen door te vragen: "bedoel je"? Je doet dan twee dingen tegelijk: je checkt bij het kind of jouw interpretatie juist is én je geeft hem woorden die hij zelf nog niet had.

1.5 Interactievaardigheden van de pm'er

(naar: Van Elsäcker e.a., 2009)

Hieronder vind je een aantal interactievaardigheden die je in gesprekken met kinderen kunt inzetten. Sommige vaardigheden hebben betrekking op het taalaanbod, andere vaardigheden zorgen ervoor dat kinderen tijdens gesprekken meer gaan praten.

Handelingen verwoorden

Door te zeggen wat je aan het doen bent of wat een kind aan het doen is, leren kinderen veel taal en nieuwe woorden.

Herverwoorden

Je kunt een uiting van een kind herhalen in een correcte vorm of een uiting aanvullen tot een goede zin. Ook kan je de taaluiting aanvullen met nieuwe informatie waardoor de woordenschat en de kennis over het onderwerp uitgebreid wordt.

Beurt beschermen

Door in niet al te grote groepen te werken kun je een veilig taalklimaat scheppen waar elk kind durft te praten. Stille kinderen betrek je in het gesprek door een gerichte vraag te stellen. Hoewel open vragen meer taalproductie uitlokken, kan juist voor stille kinderen een gesloten vraag helpen om hen 'over de drempel' te lokken.

Open vragen stellen

Open vragen lokken denken uit. Kinderen moeten ook meer taal gebruiken om te kunnen antwoorden of reageren op een vraag. Voorbeelden van open vragen zijn: Hoe komt dat? Wat gebeurde er? Hoe pakken we dit aan? Meer voorbeelden van open vragen vind je onder het kopje Cognitieve Taalfuncties.

Ruimte scheppen door (non)verbale luisterresponsen

Om kinderen de kans te geven na te denken en verder te praten kan je na een reactie van een kind even wachten met jouw reactie. 5 seconden is vaak al genoeg. Belangrijk zijn ook de zogenaamde luisterresponsen. Een korte reactie als “oh”, “mmm”, instemmend knikken, het in vragende vorm herhalen van wat een kind gezegd heeft zorgen ervoor dat een kind doorpraat.

Prikkelende beweringen doen

In plaats van vragen te stellen kan je ook een bewering doen. Hiermee geef je de kinderen de gelegenheid om te reageren. Bijvoorbeeld: “Ik weet niet hoe we die soep moeten maken.” Als je dit zegt in plaats van te vragen: “Wie weet hoe we die soep moeten maken?” krijg je andere reacties en waarschijnlijk ook van meer kinderen.

De kijk van het kind accepteren

Als een kind iets vertelt dat naar jouw idee niet strookt met de werkelijkheid kun je een paar dingen doen. Je kunt meteen reageren door te zeggen: “Dat klopt niet helemaal.” en vervolgens gaan uitleggen hoe het wel zit. Je kunt ook doorvragen: “Leg eens uit, hoe kan dat dan volgens jou?” Door dat laatste te doen, ontlok je meer taal en meer denken bij het kind dan bij de eerste reactie. Je kunt ook de bewering van het kind herhalen en aan de andere kinderen vragen wat zij ervan denken.

Beurt doorspelen

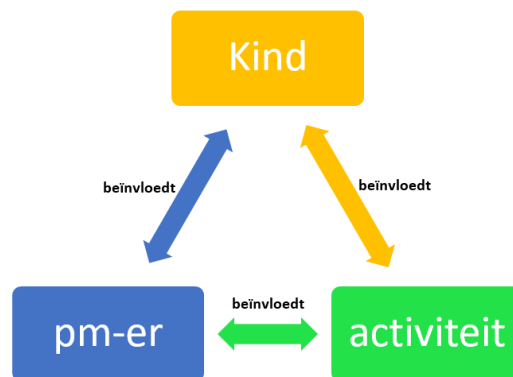
Je hoeft als pm'er niet altijd zelf een antwoord op een vraag van een kind te geven. Je kunt de vraag ook doorspelen naar één of meer andere kinderen. Je stimuleert de kinderen zo om op elkaar te reageren.

Betekenisonderhandeling

Dit heeft te maken met doorvragen over welke betekenis moet worden toegekend aan een uiting van een kind. Echte interesse tonen in wat een kind te vertellen heeft is erg belangrijk. Je wilt dan echt weten wat een kind bedoelt en gaat doorvragen. Dat kun je doen als het onduidelijk is wat een kind precies bedoelt. Aan een kind dat bij het ontleden van uilenballen tegen jou zegt: “Ik kan dit niet, want gevallen gisteren.” kun je vragen: “Wat bedoel je dan precies? Je bent gevallen, maar waarom kan jij dan de uilenbal niet uit elkaar halen?”. Het kan zijn dat jullie nog even door moeten praten, vragen en uitleggen om erachter te komen dat het kind een verband om zijn duim heeft en daardoor niet in staat is om de kleine muizenbotjes uit de uilenbal vast te pakken.

Op deze manier stimuleer je kinderen om steeds duidelijker te verwoorden wat ze willen zeggen.

2. Pedagogisch-didactische houding (talentenkracht)



Tijdens de activiteiten in het Taalatelier is er sprake van interactie rondom een activiteit; interactie tussen jou als pm'er en de kinderen en tussen de kinderen onderling. Voor het stimuleren van de taalontwikkeling én de denkontwikkeling (taal en denken gaan immers hand in hand!) kan het zinvol zijn om ook te kijken naar de bovenstaande schematische weergave van de talentendriehoek (Veenker et al, 2017). De talentkrachtige benadering van kinderen houdt in dat je ze de ruimte geeft om nieuwsgierig te zijn, om dingen uit te zoeken en te ontdekken en zo steeds een stapje verder te komen in hun ontwikkeling. Je ziet in de driehoek dat er sprake is van beïnvloeding. Jij als pm'er beïnvloedt het kind en andersom maar jullie beïnvloeden ook de activiteit én de activiteit beïnvloedt jullie weer. Hierdoor kun je vaak maar moeilijk voorspellen hoe een activiteit met een kind of een groep kinderen gaat verlopen. Dat is ook helemaal niet erg, maar het vereist wel een bepaalde houding van jou als pm'er. Als een activiteit anders verloopt dan jij bedacht had, kun je dat vervelend vinden, maar je kunt ook (achteraf) terugkijken wat er dan precies gebeurd is. Misschien ging de activiteit anders doordat de kinderen een eigen invulling gaven. Die invulling kan heel waardevol zijn als het gaat om de autonomie van kinderen. Kinderen de ruimte geven om zelf te denken (zie ook : interactievaardigheid de kijk van het kind accepteren), te doen en te verwoorden is belangrijk voor de betrokkenheid en daardoor ook voor het taalleren.

Het kan ook zijn dat de activiteit niet uitdagend genoeg was voor de groep kinderen waar je mee gewerkt hebt. Ga dan na waar dat mee te maken had (te moeilijk of juist te gemakkelijk; niet duidelijk wat het doel was enz.) en pas toekomstige activiteiten aan.

3. Werken met het activiteitenboek

Zoals je in de vorige paragraaf hebt kunnen lezen beïnvloedt de activiteit de interactie maar beïnvloeden jij en de kinderen ook de activiteit. Dat betekent dat de opgenomen activiteiten nooit op eenzelfde manier zullen verlopen. Eenzelfde activiteit uitvoeren met verschillende groepen kinderen zal leiden tot een ander proces en een andere uitkomst. Voor jou als pm'er betekent dit dat je je flexibel moet kunnen opstellen, dat je de activiteit kunt aanpassen aan de specifieke groep kinderen. Die mogelijkheid is er ook. Bij elke activiteit is namelijk aangegeven aan welke taaldoelen gewerkt wordt. Wanneer je die doelen aanhoudt, is het mogelijk om de activiteit aan te passen aan de groep kinderen waarmee gewerkt wordt.

Om de betrokkenheid van kinderen tot stand te brengen is het goed om elke activiteit te starten vanuit een gesprek. Dit gesprek kan ook plaatsvinden nadat je bijvoorbeeld een verhaal voorgelezen of verteld hebt of nadat je een filmpje hebt laten zien. In het gesprek wordt het de kinderen duidelijk wat de activiteit gaat zijn en zorg je ervoor dat kinderen hier een eigen inbreng in kunnen hebben. Je activeert voorkennis (wat weten kinderen al van het onderwerp, hebben ze al eerder zoiets gedaan en wat was daar dan belangrijk bij enz.) en bespreekt samen met de kinderen hoe ze iets aan gaan pakken.

Voor, tijdens en/of na de activiteit komen bijna altijd alle taalvaardigheden aan de orde: praten, luisteren, lezen en schrijven. Wanneer kinderen gaan schrijven, gaat het altijd eerst over de inhoud. Je maakt duidelijk waarom ze schrijven en voor wie. Je helpt de kinderen (of laat ze elkaar helpen) om iets zo duidelijk mogelijk te verwoorden (helpen verhelderen). Correct spellen wordt pas belangrijk als de tekst wordt gepubliceerd, als kinderen iets schrijven voor hun ouders of voor de schoolwebsite bijvoorbeeld. Op zo'n moment kun je samen met kinderen kijken naar correcte zinnen en spelling. Bedenk hierbij wel dat kinderen in groep 4/5 nog lang niet alle spellingspatronen beheersen en dat het dus ook niet erg is als ze spelfouten maken. Tijdens de activiteit zet je zoveel mogelijk interactievaardigheden in. Je let daarbij op je taalaanbod, je stimuleert kinderen tot taalproductie en je geeft daar feedback op. Stimuleer ook het samenwerken tussen kinderen. Ze kunnen dan overleggen en van elkaar leren, ook op taalgebied.

Bespreek de activiteit na met de kinderen: wat hebben ze gedaan, wat hebben ze geleerd? Als er bepaalde begrippen naar voren zijn gekomen tijdens de activiteit, kun je die herhalen en eventueel vastleggen, bijvoorbeeld in een woordweb.

3.1 Opbouw van het activiteitenboek

Sommige activiteiten zijn geschikt voor één middag, andere activiteiten beslaan een aantal middagen.

De meeste activiteiten zijn als volgt opgebouwd:

Wat maken de kinderen?

Hier staat beschreven welk product de activiteit oplevert. Wat gaan de kinderen maken of doen?

Wat leren de kinderen?

Hier staan de taaldoelen en eventuele andere doelen beschreven.

Zo doe je het

Hier vind je de omschrijving van de activiteit en welke materialen je nodig hebt.

Onder *Introductie* vind je aanwijzingen hoe je de activiteit inleidt, bijvoorbeeld door voorbeeldmaterialen te laten zien, door een introductiefilmpje enz.

Onder *Ideeën genereren* vind je aanwijzingen hoe je kinderen op ideeën kunt laten komen voor het uitvoeren van de activiteit.

Onder *Werkinstructie* vind je aanwijzingen die je kunt gebruiken om de activiteit uit te voeren.

Deel 2: Activiteitenboek

In dit deel van het activiteitenboek vind je de uitgeschreven activiteiten.

1. Kennismaken

<i>Wat maken de kinderen?</i>	1.1 Een persoonlijk mobile	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst schrijven (kaartjes met persoonlijke informatie) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beeldende vorming • sociale vaardigheden • burgerschap 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • voorbeeld eindproduct • plaatjes 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • papierkarton/hout • wol in verschillende kleuren • tekenspullen • lijm • scharen • ijzerdraad of wol • kralen

Zo doe je het:

Introductie

Je vertelt iets over jezelf, eventueel aan de hand van een aantal foto's van jezelf uit je kindertijd. Kies een aantal onderwerpen, zoals: gezinssituatie, leeftijd, hobby's of sport, lievelingseten, leukste woord, leukste boek, toekomstdroom.



Laat dan de kinderen iets over zichzelf vertellen. Misschien willen ze hier eerst even over nadenken, of wat steekwoorden opschrijven. Zorg er dus voor dat je schrijfmateriaal bij de hand hebt.

Bij een grote groep kun je de groep splitsen.

Ideeën genereren

Laat een voorbeeld van een mobiel zien, met de onderwerpen die net zijn besproken.



Werkinstructie:

Blaas een ballon op.

Wikkel om de ballon wol in kleuren naar keuze, doordrenkt met lijm.

Als de ballon helemaal omwikkeld is met wol, leg je hem te drogen (dit duurt wel een dag).

Als de wol helemaal hard is, prik je de ballon lek en verwijder je deze.

Maak ondertussen kaartjes van papierkarton op hout en laat de kinderen de onderwerpen over zichzelf hierop schrijven.

Maak de kaartjes vast met touw/wol/ijzerdraad. Rijg hier eventueel nog kralen aan en bevestig aan de wollen bal.

Hang de mobiles op en laat de kinderen erover vertellen. Geef daarna mee naar huis.

<i>Wat maken de kinderen?</i>	1.2 Een talentenbord	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst schrijven (kaartjes met persoonlijke informatie) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beeldende vorming • sociale vaardigheden • burgerschap 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • voorbeeld eindproduct • plaatjes 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • gekleurd papier, evt. in brede stroken • A3-papier • tekenspullen • lijm • scharen

Zo doe je het:

Introductie

Een talentenbord is bedoeld om elkaar te leren kennen en om jezelf en de ander op een positieve manier te leren bekijken.



Ga met de kinderen in gesprek over 'talenten': Wat kun je goed? Wanneer komt dat van pas? Wat kun je minder goed? Is dat erg? Waarom wel/niet? En tot slot: Waarom is het goed om deze dingen over elkaar te weten?

Ideeën genereren

Laat voorbeelden zien van hoe je de informatie kunt weergeven (Pinterest, Google afbeeldingen, eigen ideeën). Denk aan:

- Wat vind ik leuk om te doen?
- Wat kan ik goed?
- Wat vind ik leuk aan mezelf?
- Wat kan ik minder goed?
- Hoe zie ik eruit?
- Wat wil ik leren?

Afbeelding: Pinterest.com

Werkinstructie:

Laat de kinderen op (gekleurde) stroken deze informatie schrijven of typen. Geef ze een groot vel papier en plak de stroken op het papier, rondom, naast, boven of onder de naam of foto van het kind.

De talentenborden kunnen worden opgehangen. Zo kun je bij vervolgactiviteiten de kinderen motiveren, ze zelfvertrouwen geven en ze laten zien wat ze bijgeleerd hebben!

Uiteindelijk mogen de borden mee naar huis.

<i>Wat maken de kinderen?</i>	1.3 Rara wie ben ik? Een kennismakingsspel (± 30 min.)	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren en overleggen • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst schrijven (kaartjes met persoonlijke informatie) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden • burgerschap 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen	Knutselmaterialen <ul style="list-style-type: none"> • Schrijfmaterialen

Zo doe je het:

Introductie

Geef een beschrijving van jezelf: vertel waar je woont, wat je lievelingsgerecht is, op welke sport je zit of welke hobby's je hebt en wat je leuk vindt om te doen (zie hieronder voor meer suggesties).

Speluitleg:

Elk kind maakt een korte beschrijving van zichzelf, zonder hun naam! Lees eventueel nog een keer je eigen beschrijving voor. De beschrijvingen worden ingenomen door de leid(st)er en deze husselt ze door elkaar. De leid(st)er deelt de beschrijvingen willekeurig uit en vraagt een kind een beschrijving voor te lezen.



De andere kinderen moeten raden over wie de beschrijving gaat. Als iedereen het hiermee eens is, zegt het aangewezen kind of het klopt. Klopt het? Goed geraden! Klopt het niet? Dan wordt de beschrijving teruggelegd en wordt de volgende voorgelezen.

Variatie in beschrijvingen: Laat de kinderen hun **favoriete vakantieland** opschrijven, hun **lievelingswoord** of hun **stopwoordje**. Laat ze een **eigenschap** noemen, zoals 'verlegen' of 'kletskaus'. Complimenteer de kinderen met hun beschrijvingen.

Variaties in het spel:

- 1) Laat de kinderen elkaar beschrijven. Kennen ze elkaar nog niet zo goed? Dan zal dit vooral gaan over het uiterlijk. Zorg ervoor dat de beschrijvingen positief blijven.
- 2) Een andere mogelijkheid is om de groep in tweeën te splitsen en in twee aparte ruimtes neer te zetten. Hier gaan de kinderen elkaar in tweetallen interviewen. Door vragen te stellen (stel deze van tevoren op met de kinderen) komen ze te weten wie de ander is. Daarna komen alle kinderen weer bij elkaar en mogen ze om de beurt iets vertellen over het kind dat ze hebben geïnterviewd. Raden de andere kinderen uit de groep over wie het gaat?
- 3) Vraag de kinderen een voorwerp te zoeken dat bij hen past. Kunnen ze zichzelf aan de hand van dit voorwerp beschrijven?



bron: <http://www.samenspelopdebso.nl/activiteitenboek/activiteit/38/rara-wie-ben-ik/>

<i>Wat maken de kinderen?</i>	1.4 Vriendenboekje	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • formulier invullen (persoonlijke kenmerken) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vriendenboekje 	<p>Knutselmaterialen</p>

Zo doe je het:

Introductie

Als herinnering aan alle kinderen van het Taalatelier is er met het format in de bijlage een vriendenboekje te maken. Alle kinderen vullen dit in, de PM'ers kopiëren de pagina's voor alle kinderen.

DIT BEN IK

MIJN NAAM: _____

MIJN ADRES: _____

MIJN TELEFOONNUMMER: _____

E-MAIL ADRES: _____

DE DATUM VAN VANDAAG IS: _____

HANTEKENING: _____

MIJN SPORTEN EN HOBBYS ZIJN: _____

PLAK HIER JE FOTO LEUK!

GEBORTE DATUM: _____

GEBORTE PLAATS: _____

KLEUR OGEN: _____

SOORT HAAR: _____

LENGTE: _____

STERRENBEELD: _____

DIT WIL IK LATER WORDEN: _____

SCHOOL: _____ GROEP: _____

MIJN FAVORIEETE VAK IS: _____

IK KAN TELLEN TOT: _____

Afbeelding: Pinterest.com

<i>Wat maken de kinderen?</i>	1.5 Het complimentenspel	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren en overleggen • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst schrijven (kaartjes met persoonlijke informatie) • tekst lezen (complimenten) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden • burgerschap 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papier • Plakband • Potlood/pen



Zo doe je het:

Introductie

Het complimentenspel is een mooie afsluiting van het thema. De kinderen kennen elkaar beter en weten vast wel iets positiefs over elkaar te zeggen.

Speluitleg:

Elk kind krijgt een papier op zijn of haar rug en loopt daarmee door de ruimte. Wanneer een kind de ander tegenkomt en h(z)ij weet een compliment over de ander, dan schrijft h(z)ij dit op het briefje. Het talentenbord dat eerder is gemaakt kan eventueel als hulpmiddel dienen. Als iedereen van de hele groep complimenten op zijn of haar rug heeft staan, komen we weer allemaal bij de tafel. Het papier wordt van de rug gehaald en de complimenten worden gelezen. Daarna bespreken we het na: Heeft iemand iets onverwachts gelezen? Of iets dat niet klopt? De schrijvers kunnen hun complimenten toelichten.



Afbeelding: Pinterest.com

2 Koken en voeding

<i>Wat maken de kinderen?</i>	2.1 De kinderen runnen een restaurant	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren en overleggen • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (kookboeken, recepten) • tekst schrijven (menukaart, uitnodigingen) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beeldende vorming • wereldoriëntatie • sociale vaardigheden • burgerschap 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • foto's • plaatjes • kookboeken 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • papier • tekenspullen • lijm • scharen

Zo doe je het:

Week 1 Recepten en producten

Introductie

Je vertelt kinderen dat ze in vier weken een restaurant gaan opzetten waar ouders en leerkrachten komen eten. Ga met de kinderen in gesprek over de activiteiten die nodig zijn om het restaurant op te zetten en



maak samen een plan van aanpak: wat hebben we nodig (zie ook *week 2*), wanneer doen we wat en wie doet wat? Dit plan van aanpak blijft gedurende het project op een zichtbare plaats hangen.

Je start elke week met het plan van aanpak: wat hebben we al gedaan, wat moeten we nog doen?

Je kunt elke week hier ook mee eindigen: wat hebben we vandaag gedaan en hoe is het gegaan?

Ideeën genereren



Ga vervolgens met de kinderen in gesprek over lievelingseten en wat je helemaal niet lekker vindt, over restaurantbezoek, over recepten en zelf koken.

Productenspel: zie bijlage. De groep maakt kennis met verschillende ingrediënten (groente, fruit, kruiden, sausjes: in ieder geval producten die geen voorbewerking nodig hebben). De uitkomst van dit spel (smaakvoorkeuren) kunnen bepalend zijn voor de keuze voor het recept dat kinderen gaan zoeken.

Oriëntatie op gerechten, recepten, menu's (voor,- hoofd,- en nagerecht) met kookboeken en internet.

Kinderen gaan in tweetallen op zoek naar recepten:

<https://www.ah.nl/allerhandekids/>

<http://www.kids-start.nl/koken.html>

Week 2 Receptenboek, menukaarten en uitnodigingen

Verdeel de groep in kleinere groepjes van kinderen. Pak het plan van aanpak erbij en bespreek welk groepje welke taak op zich neemt:

1. Receptenboekje maken (vorige week zijn er recepten verzameld)
2. Menukaarten maken
3. Uitnodigingen voor de ouders en leerkrachten maken
4. Boodschappenlijst maken



De kinderen gaan aan de slag en laten aan het eind van de middag aan elkaar hun werk zien.

Bespreek hoe de uitnodigingen bij de ouders en leerkrachten terecht komen.

Week 3 Koken

De kinderen gaan de recepten die ze in week 1 verzameld hebben 'proefkoken'. Bespreek met de kinderen hoe ze dit gaan doen.

Je kunt ook een paar kinderen laten nadenken over de aankleding van het restaurant.

Bespreek ook met de kinderen hoe de taakverdeling tijdens het restaurant is: koks, serveerders, opruimers, uitleggers over het menu: wat is het en wat zit erin?

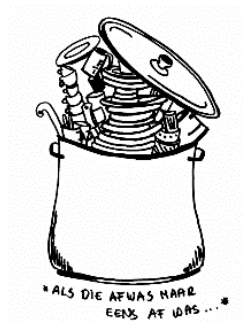
Week 4 Restaurant

Het is zover: de ouders en leerkrachten komen eten!

Restaurant inrichten, tafels dekken, rollen verdelen.

Eet smakelijk!

...maar wie doet de afwas eigenlijk?



Afbeelding: Pinterest.com

3 Wetenschap en techniek

<i>Wat maken de kinderen?</i>	3.1 Sciencelab	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (werkwijze proefjes) • tekst schrijven (notities, uitkomst proefjes) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wereldoriëntatie • sociale vaardigheden • onderzoeksvaardigheden 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • video's (YouTube) • foto's • plaatjes 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zie instructie bij de proefjes

Zo doe je het:

Introductie

Kom verkleed als professor binnen en heet de kinderen welkom in het laboratorium. Vertel de kinderen dat jullie komende weken gaan onderzoeken en experimenteren met water en pingpongballen, met



voedingsmiddelen en DNA. Laat de kinderen vast een proefje zien (bijv. die met maïzena) en vraag ze of ze weten hoe dit kan. Ga met de kinderen in gesprek over onderzoek. Wat kun je allemaal onderzoeken? De conclusie is: alles. Kennen ze onderzoekers? Geef wat voorbeelden: Newton (zwaartekracht), Einstein (tijd en afstand kan ombuigen) en Freek Vonk. Is het nuttig om onderzoek te doen? Waarom wel/niet?

Ideeën genereren



Bekijk een aantal filmpjes op youtube en bespreek deze na: Wat gebeurt er precies? Hoe kan dit denken jullie?

<https://www.youtube.com/watch?v=SFjKsu2LSvI>

Werkinstructie

Zoek een aantal proefjes uit (zie bijlage) met bijbehorende materialen en leg deze klaar in mapjes. De kinderen lopen in twee- of drietallen langs de proefjes en voeren ze uit. Je kunt ook alle materialen uitstallen



op een tafel, zodat de kinderen zelf hun benodigdheden pakken. Bij sommige proefjes is een werkblad bijgevoegd. Laat ze dit in twee- of drietallen invullen, zodat ze eerst in gesprek gaan over de vragen.

Bespreek de proefjes gezamenlijk na. Welk proefje was het meest verrassend?

Afsluiting

Ter afsluiting kiezen de kinderen één proefje dat wordt gedemonstreerd aan de ouders. De kinderen lichten het experiment zelf toe.

Wetenschap en Techniek

<i>Wat maken de kinderen?</i>	3.2 DNA zichtbaar maken	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (werkwijze proefjes) • tekst schrijven (notities, uitkomst proefjes) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wereldoriëntatie • sociale vaardigheden • onderzoeksvaardigheden 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • foto's • plaatjes 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zie instructie bij de proef

Zo doe je het:

Introductie

Vertel de kinderen dat ze vandaag DNA gaan bekijken. Hebben ze wel eens van DNA gehoord? Laat de kinderen vertellen wat ze ervan weten.



Vertel vervolgens dat je DNA voor een groot deel bepaalt hoe je eruit ziet. Dit komt omdat erfelijke informatie (dus de eigenschappen van je vader, moeder, opa, oma, voorouders) via DNA wordt doorgegeven. Hebben ze wel eens gehoord dat ze op één van de ouders leken? Met dit proefje wordt het DNA zichtbaar gemaakt.

Ideeën genereren



Bekijk de strip op <https://www.expeditionchemistry.nl/sannes-dna/> (zie bijlage)

Hebben de kinderen nog meer ideeën over de bruikbaarheid van DNA? Wanneer kan het handig zijn om te weten welke informatie je DNA bevat? Ga hierover met de kinderen in gesprek.

Werkinstructie

Volg de instructie van *Sanne's DNA* (zie bijlage)



Afsluiting

Vraag de kinderen naar hun ervaringen. Laat ze hun DNA met elkaar vergelijken. Zijn er verschillen/overeenkomsten?

Wetenschap en Techniek

<i>Wat maken de kinderen?</i>	3.3 Lavalamp	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (werkwijze proefjes) • tekst schrijven (notities, uitkomst proefjes) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wereldoriëntatie • sociale vaardigheden • onderzoeksvaardigheden 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • foto's • plaatjes 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zie instructie in de bijlage

Zo doe je het:

Introductie

Vertel de kinderen dat ze een lavalamp gaan maken. Laat een paar afbeeldingen van lavalampen



zien en vraag de kinderen naar hun mening. Waarom vinden ze de lamp mooi/niet mooi?

Vraag de kinderen te beschrijven wat ze zien en laat ze proberen uit te leggen hoe deze lamp werkt. Laat ze hier in tweetallen over nadenken. Vraag na 5 min. Welk tweetal denkt te weten hoe de lamp werkt.

Ideeën genereren

Leg uit hoe een lavalamp werkt (zie [expeditionchemistry.nl](https://www.expeditionchemistry.nl))



*Dat olie op water drijft, komt door de dichtheid van de vloeistoffen. De dichtheid van een vloeistof is het gewicht van één liter van die vloeistof. Een liter water weegt meer dan een liter olie. Chemici zeggen dan: **de dichtheid van water is groter dan die van olie**. De vitamine C-bruistablet reageert met het water. Daarbij ontstaat koolzuurgas. Dat zit ook in frisdrank. Je kunt het koolzuurgas zien aan de belletjes. Net als in frisdrank stijgen de belletjes in je lavalamp ook naar boven. Er gaat ook water mee naar boven. Helemaal bovenaan spatten de belletjes uit elkaar. Het water zakt dan weer naar beneden, omdat het zwaarder is dan de slaolie. Je ziet dus bellen koolzuurgas met water opstijgen en bellen water weer zakken.*

Werkinstructie

Volg de instructie van *Proef: Lavalamp* (<https://www.expeditionchemistry.nl/lavalamp/>)



Afsluiting

Bekijk ter afsluiting de lampen van elkaar.

<i>Wat maken de kinderen?</i>	3.4 Knikkerbaan	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beeldende vorming • sociale vaardigheden • onderzoeksvaardigheden 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • video's (YouTube) • foto's • plaatjes 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • plankjes • lange spijkers • hamers • dopjes/bakjes • knikkers • buis-, kokervormige materialen (wc-rollen) • decoratiematerialen

Zo doe je het:

Introductie

Vertel de kinderen dat ze een knikkerbaan gaan maken. Laat het volgende filmpje zien:



<https://www.youtube.com/user/jelleknikers>

Praat erover met de kinderen: wat vinden ze leuk/knap/interessant? En waarom? Hoe werkt een knikkerbaan?

Ideeën genereren

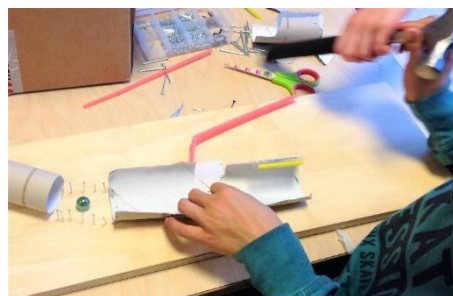
Laat een aantal voorbeeld zien van de baan die zij gaan maken. Laat de materialen zien en overleg wat je



ermee zou kunnen doen.

Werkinstructie

De kinderen maken op een plank met potlood een ontwerp. Met spijkers (elke cm. 1 spijker) volgen ze het patroon op de plank. De knikker moet aan het einde van het parcours worden opgevangen.



Afsluiting

De kinderen demonstreren hun knikkerbaan aan de ouders en vertellen hoe ze deze hebben gemaakt.



4 Kunst en cultuur

<i>Wat maken de kinderen?</i>	4.1 De Martinitoren: een presentatie	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (informatieve teksten; instructieve teksten) • tekst schrijven (aantekeningen, verslag, presentatie) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wereldoriëntatie • sociale vaardigheden • beeldende vorming • onderzoeksvaardigheden 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen reisfolders stadsplattegrond foto's van monumenten	Knutselmaterialen schrijfmaterialen tekenmaterialen Voor de presentatie: grote vellen papier computer printer knutselmaterialen

Zo doe je het:

week 1

Introductie

Er is een afspraak gemaakt met VVV Groningen voor een rondleiding op de Martinitoren.

Vertel de kinderen dat we de Martinitoren gaan beklimmen en dat ze hiervan een presentatie maken. Wie kent de Martinitoren? Waar staat de toren? Hoe oud zou hij zijn en hoe weet je dat? De vragen waar ze geen antwoord op weten worden meegenomen. Misschien komen ze erachter!



mikestravelguide.com

Ideeën genereren

Laat de voorbeeldmaterialen zien. Herkennen ze sommige monumenten? Zijn monumenten belangrijk? Waarom wel/niet? Voor wie worden monumenten bewaard? Geschiedenis, cultuur, toerisme (economie), verschillende belangen worden besproken. Een reisfolder ziet er daarom anders uit dan een geschiedenisboek. Laat de kinderen vervolgens nadenken wat er in hun presentatie moet komen. Hiervoor moeten ze weten voor wie ze de presentatie maken: voor hun leeftijdgenoten, voor toeristen, voor leerkrachten? Maar ook wat het doel is van de presentatie: informatie geven, reclame maken, motiveren?



Bespreek ook hoe de presentatie eruit moet zien. De kinderen mogen zelf een vorm kiezen (krantenbericht; reisverslag; striptekening; folder; etc.), afhankelijk van het publiek dat ze kiezen en het doel.

Werkinstructie

Met de bus naar de Grote Markt en melden bij het VVV (van tevoren afspraak maken). Rondleiding met gids. Neem schrijf- en tekenmaterialen mee, zodat de kinderen ondertussen aantekeningen en/of schetsen kunnen maken voor hun presentatie. Neem indien beschikbaar ook fotocamera's mee. Wanneer er kinderen willen samenwerken, maak dan van tevoren groepjes en een taakverdeling.

week 2

Presentaties

De kinderen werken hun aantekeningen en schetsen uit. Ze maken een presentatie (op de computer, een poster, een reisverslag met foto's) en laten deze drie kwartier voor het einde van de middag aan elkaar zien. Van tevoren vertellen ze voor wie de presentatie is bedoeld en wat het doel is.

<i>Wat maken de kinderen?</i>	4.2 Een gezamenlijk gedicht	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (gedichten) • tekst schrijven (gedicht) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wereldoriëntatie • sociale vaardigheden • beeldende vorming 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • gedichtenposters https://www.google.nl/search?q=plint+gedichten&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwikcW7INrYAhXH1RQKHcwbC7kQ_AUICigB&biw=1920&bih=930 • gedichtenbundels 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • papier • schrijfmaterialen • tekenmaterialen • knutselmaterialen

Zo doe je het:

Introductie

Laat de kinderen een aantal gedichten zien (plint.nl) en ga met de



kinderen in gesprek hierover. Lees nog 2 of 3

gedichten voor en vertel wat je er mooi aan vindt. Laat

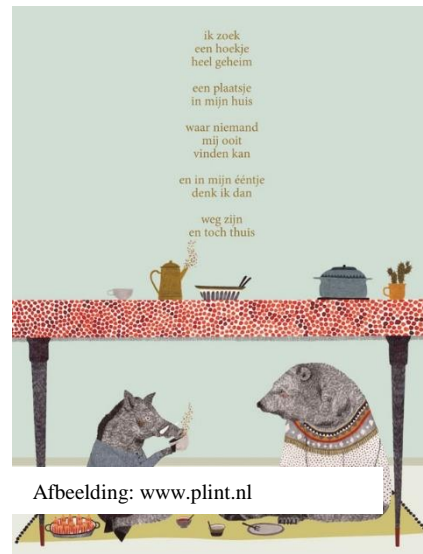
de kinderen reageren. Vertel dat er verschillende soorten

gedichten zijn (je kunt van tevoren een aantal uitprinten zodat de

kinderen mee kunnen lezen) en bekijk met de kinderen de

kenmerken. Op <https://www.poeziepaleis.nl/educatie/primair->

[onderwijs/](https://www.poeziepaleis.nl/educatie/primair-onderwijs/) vind je verschillende lessen.



Afbeelding: www.plint.nl

Ideeën genereren

Vertel dat de kinderen als groep een gedicht gaan maken, dat in de school komt te hangen. Dit is van tevoren



besproken met de schoolleiding. Als er geen ruimte voor is kan er ook gekozen worden voor

individuele gedichten waar een bundel van wordt gemaakt. Deze bundel mogen de kinderen om

de beurt in hun klas laten zien.

Werkinstructie

Laat de kinderen nadenken over een onderwerp en over een vorm (elfje; rondeel; haiku; etc.). Ze schrijven eerst zelf een gedicht. Bespreek de gedichten na. Wat was de mooiste zin?

Verzamel alle mooiste zinnen. Is hier een gezamenlijk gedicht van te maken?

Overleg hoe het kunstwerk eruit moet komen te zien en wie welke taak op zich neemt. Geef tijd om de gedichtenposter uit te werken en laat deze aan de ouders zien.

<i>Wat maken de kinderen?</i>	4.3 Kunstwerk met rietjes	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (instructie) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ruimtelijk inzicht • sociale vaardigheden • beeldende vorming 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • voorbeelden 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • rietjes • scharen • tegelkruisjes

Zo doe je het:

Introductie

Laat de kinderen een aantal modellen zien die gemaakt zijn van rietjes met voegkruisjes. Weten ze hoe deze zijn gemaakt?



Afbeeldingen van: pinterest.com



Werkinstructie

Laat de kinderen nadenken over wat ze willen gaan bouwen: een piramide, een kubus, een kasteel? Gebruik de kruisjes om de rietjes te verbinden met elkaar. Denk erom dat je de goede maat kruisjes aanschaft! Richt een tentoonstelling in van alle gemaakt modellen zodat de ouders deze kunnen bekijken.

<i>Wat maken de kinderen?</i>	4.4 Improvisatietheater	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (opdrachten) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden • beeldende vorming 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • video: theatersport voor kinderen https://www.youtube.com/watch?v=vMjSSdsSod8 	Knutselmaterialen

Zo doe je het:

Introductie

Vertel de kinderen dat we improvisatietheater gaan doen. Na een paar oefeningen (warming-up) gaan we



scènes uitspelen. Vraag of de kinderen ervaring hebben met toneelspelen. Bespreek met de kinderen een aantal afspraken. Dit zorgt voor een veilige sfeer en moet voorkomen dat kinderen uitgelachen worden. Spreek ook af of iedereen meedoet, of dat sommigen mogen 'passen'.

Ideeën genereren

Laat het volgende filmpjes zien: <https://www.youtube.com/watch?v=vMjSSdsSod8>

<https://www.youtube.com/watch?v=G8nNRmjtNZo>

Werkinstructie

Zoek een paar geschikte spelvormen uit de bijlage. Verdeel de kinderen in groepjes en laat ze oefenen met een van de opdrachten.

5. Natuur & duurzaamheid

<i>Wat maken de kinderen?</i>	5.1 Een kunstwerk van afval	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen • tekst schrijven (plan) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beeldende vorming • wereldoriëntatie • sociale vaardigheden • burgerschap 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • video's (youtube) • foto's • plaatjes 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • schilderij/houten plaat • papier (A2) • tekenspullen • lijm • scharen

Zo doe je het:

Week 1 Eigen omgeving

Introductie



Ga met de kinderen in gesprek over 'natuur' en 'duurzaamheid'. Hebben deze onderwerpen met elkaar te maken? Wat verstaan ze onder natuur? Hoe kun je zuinig zijn op de natuur? Waarom is dit belangrijk?

Ideeën genereren

Bekijk het volgende filmpje over de 'plastic soep': <https://www.youtube.com/watch?v=6ljaZ2g-21E>
<https://www.youtube.com/watch?v=SqsOXAEVcpM>



Besprek met de kinderen wat zij kunnen doen voor de natuur en maak hiervan een plan van aanpak (wie; wat; wanneer).

Week 2 Kunst met afval



Afbeelding: beginvanietsmoois.nl

Verdeel de groep in drie- of viertallen. De groepjes gaan op zoek naar afval in de natuur. Geef elk groepje een tas mee om dit te verzamelen. Bij terugkomst wordt het afval op tafel uitgespreid en maken de kinderen op een houten plaat of stevig karton een ontwerp. Volgende week gaan ze hiermee verder.

Zie voor voorbeelden: <https://zerowastefoundation.nl/kunst-uit-afval/> en: <https://beginvanietsmoois.nl/plastic-recycled-art/>

Kunst van plastic doppen

Week 3 Kunstwerk afmaken



Ga met de kinderen in gesprek over het afval dat ze vorige week verzameld hebben. Wat vinden ze hiervan? Gooien ze zelf wel eens iets weg buiten? Waarom wel/niet? Wat kunnen ze bedenken om hier iets aan te doen?

Na dit gesprek gaan de kinderen verder met hun kunstwerk: het afval wordt met lijm op de plaat of op het karton bevestigd.

TIP!

Richt voor de ouders een tentoonstelling in van de kunstwerken!

Afsluiting: Geef de kinderen de checklist mee (zie bijlage) waarmee ze kunnen onderzoeken hoe 'groen' ze thuis zijn.

<i>Wat maken de kinderen?</i>	5.2 Uilenballen pluizen	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (zoekkaart) • tekst schrijven (botjes benoemen) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beeldende vorming • wereldoriëntatie • onderzoeksvaardigheden 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • video (YouTube) • zoekkaart muizen 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • braakballen • pincetten • zwart papier • wit potlood • lijm • werkbladen

Zo doe je het:

Introductie



Vertel de kinderen dat ze vandaag een onderzoek gaan doen: observeren, ontleden, analyseren, vergelijken. Ga in gesprek over de braakballen. Wie weet wat dit zijn? Waar komen ze vandaan?

Wat zou erin zitten? Bekijk vervolgens *Nieuws uit de Natuur: uilen en muizen* op: [schooltv.nl](https://www.schooltv.nl)

(<https://www.schooltv.nl/video/nieuws-uit-de-natuur-uilen-en-muizen/>)

Werkinstructie

Ieder kind krijgt een braakbal en een papier. De kinderen gaan met de pincet de braakbal uitpluizen en leggen alles wat ze vinden op het papier. De PM's lopen rond, kijken mee met de kinderen, stellen vragen over het proces, en helpen eventueel goed te kijken. Wanneer de ballen zijn uitgeplozen krijgen de kinderen een zoekkaart. Hiermee kunnen ze onderzoeken welke muizen de uil heeft opgegeten. Het werkblad kan hierbij ook ingezet worden.

Tot slot plakken de kinderen de botjes op een zwart papier, ze mogen zelf bepalen hoe, en schrijven met een wit potlood de namen van de botjes erbij.



6. Sport en spel

<i>Wat maken de kinderen?</i>	6.1 Wie of wat ben ik?	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • schrijven <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen	<p>Materialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kaartjes of Post-its • Pen of potlood • Schaar en plakband • Eventueel een zandloper of wekker om de tijd bij te houden. • Stoepkrijt

Zo doe je het:

Introductie

Knip van papier kaartjes. Schrijf op elk kaartje de naam van een bekend persoon, een dier of een voorwerp. Als bekend persoon kun je de naam van een beroemd persoon opschrijven, zoals een acteur of de koningin. Maar je kunt ook iemand opschrijven die de kinderen goed kennen, zoals een PM'er. Blijf dichtbij de belevingswereld van de kinderen; schrijf namen op waarvan je denkt dat de kinderen ze kennen. Begin met de gemakkelijke namen, zodat de kinderen snel succes hebben als ze het spel net spelen. Als iedereen een keer aan de beurt is geweest, kun je wat moeilijkere namen proberen. Zorg voor tenminste 20 kaartjes met namen erop.

Deze activiteit duurt ongeveer 30 minuten.

<http://www.samenspelopdebso.nl/activiteitenboek/activiteit/74/wie-wat-ben-ik/>

Werkinstructie

Leg de activiteit uit. De kinderen krijgen een kaartje op hun voorhoofd geplakt. Op het kaartje staat de naam van een bekend persoon, een dier of een voorwerp. Ze moeten raden wie of wat ze zijn. Ze mogen daarvoor vragen stellen aan de kinderen in het groepje. Het mogen alleen vragen zijn waarop je met 'ja' of 'nee' kunt antwoorden. De kinderen geven de antwoorden en aanwijzingen, maar verklappen natuurlijk niet het woord!

Laat de kinderen om de beurt raden wie of wat ze zijn door vragen te laten stellen. De kinderen mogen antwoord geven als ze gekozen worden. Bij een nee antwoord gaat de beurt naar de volgende.

Laat de kinderen zoveel mogelijk zelf antwoorden geven. Stuur alleen bij als de antwoorden niet kloppen.

Raadt een kind wie of wat hij is? Laat de anderen bevestigen dat het juist is.

Raadt een kind niet wie of wat hij is? Laat de andere kinderen dan helpen met tips. Lukt het dan nog niet?

Vraag iemand meer aanwijzingen te geven.

Spelvariantie

- Je kunt de kinderen zelf de kaartjes laten maken voor een ander kind. Let er dan wel op dat de moeilijkheidsgraad van de kaartjes gelijk is.
- Je kunt dit spel op tijd spelen; bijvoorbeeld door elk kind een minuut de tijd te geven om vragen te stellen. Houd de tijd bij met een zandloper of een wekker.
- Je kunt een ouder kind als spelleider op laten treden.

Afsluiting



Vraag na afloop of de kinderen het spel leuk hebben gevonden en wat er eventueel anders zou moeten. Geef de kinderen een compliment voor wat goed ging.

<i>Wat maken de kinderen?</i>	6.2 Woordestafette	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • woorden schrijven <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen	<p>Materialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papier • Computer • Letters (gelamineerd)

Zo doe je het:

Introductie

Vertel de kinderen dat ze een letterspel gaan doen. Voor het spel heb je snelheid nodig, maar ook concentratie en een goede samenwerking.

Werkinstructie

Leg de letters buiten klaar. Verdeel de groep in twee groepen. De kinderen moeten met het groepje naar de overkant de letters brengen om daar het woord te vormen/neer te leggen. Er mag maar 1 kind van elk groepje rennen (estafette). De volgende letter mag dus pas gebracht worden als de loper van de vorige letter weer bij het beginpunt is. Is het woord gelegd en rent de laatste van het groepje terug, dan moet iedereen van het groepje gaan zitten bij het beginpunt. Dan stopt de tijd en wordt het woord gecontroleerd. Liggen de letters in goede volgorde, dan heeft het groepje een punt. Is het verkeerd, dan krijgt het andere groepje een punt. Ga zo door tot dat je alle woorden hebt gehad.

Lees de zinnen en herhaal het dikgedrukte woord dat geschreven moet worden. Als je het woord herhaald hebt, mag er pas gezocht worden naar de letters en gelopen worden.

Als alternatief of uitbreiding van het spel kun je ook een leeg (groot) papier aan de overkant neerleggen. Je laat de kinderen dan geen letters brengen maar een pen of potlood meebrengen/doorgeven. Ze schrijven zelf de letters op het papier. Er mag natuurlijk maar 1 letter per keer opgeschreven worden. Als het groepje klaar is, gaan ze net zoals bij het letters doorgeven op de grond zitten en stopt de tijd. Is het woord goed geschreven aan de overkant, dan heeft het groepje een punt. Is het verkeerd, dan krijgt het andere groepje een punt. Je kunt hiervoor zelf ter plekke woorden bedenken die passen bij de leeftijd van de kinderen.

Afsluiting



Bespreek met de kinderen de speurtocht na: Wat vonden ze van de opdrachten? Wat zouden ze de volgende keer anders doen? Waarom?

<i>Wat maken de kinderen?</i>	6.3 Letters pakken	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • woorden schrijven <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen	<p>Materialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papier • Plakband • Stift om de letters op het papier te schrijven. • Stopwatch/horloge om tijd bij te houden

Zo doe je het:

Introductie

Vertel de kinderen dat ze een letterspel gaan doen. Voor het spel heb je snelheid nodig, maar ook concentratie en een goede samenwerking.

<https://plazilla.com/page/4295163667/zomerkamp-spel-letterspel> +
<https://plazilla.com/page/4295169819/zomerkamp-spel-letterspel-deel-2>

Werkinstructie

Maak groepjes van 4 personen. Plak de letters uit de bijlage voor en achter op hun shirt met plakband. Als iedereen zijn of haar papier met letter om heeft, gaat de tijd lopen. Het team krijgt nu 2 minuten. De spelleider stelt de eerste vraag. De spelers moeten zo snel mogelijk de letters van het antwoord op de goede volgorde zetten. Als het antwoord in de goede volgorde staat, gaat de spelleider door naar de volgende vraag. Het team dat in 2 minuten de meeste woorden heeft goed geraden heeft gewonnen. De vragen staan dikgedrukt en de antwoorden staan erachter. Bij moeilijke vragen/zinnen mag je natuurlijk een beetje helpen.

Afsluiting



Bespreek met de kinderen de speurtocht na: Wat vonden ze van de opdrachten? Wat zouden ze de volgende keer anders doen? Waarom?

<i>Wat maken de kinderen?</i>	6.4 Rara wie ben ik? Een kennismakingsspel.	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschrijving opstellen <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen	Materialen <ul style="list-style-type: none"> • Papier • Pennen

Zo doe je het:

Introductie

Met deze activiteit kun je de kinderen op een speelse manier met elkaar kennis laten maken.

Schrijf een beschrijving van jezelf op waarin je je voorstelt. Vermeld daarin bijvoorbeeld of je een man of vrouw bent (jongen of meisje), waar je woont, wat je lievelingsgerecht is, op welke sport je zit en wat je leuk vindt om te doen.

Stimuleer de kinderen om eens wat anders over zichzelf te vertellen. Bijvoorbeeld hun favoriete vakantieland, hun lievelingskleur of hun vaste stopwoordje. Ze kunnen ook vertellen of ze best wel verlegen zijn, of juist een enorme kletschous. Maar ze kunnen vast nog meer dingen verzinnen die ze over zichzelf kunnen vertellen!

Complimenteer de kinderen met hun beschrijvingen.

Deze activiteit duurt ongeveer 30 minuten.

Werkinstructie

Leg de activiteit kort uit. Vertel dat elk kind een beschrijving van zichzelf mag maken, zonder hun naam erbij te zetten! Lees je eigen voorbeeld voor. Vertel dat de kinderen ook zo'n beschrijving mogen maken van zichzelf. Vertel dat jij alle beschrijvingen krijgt, en ze door elkaar schudt. Daarna mogen de kinderen om de beurt een beschrijving voorlezen, die jij willekeurig aan ze uitdeelt. De andere kinderen mogen raden over wie



de beschrijving gaat. Als iedereen het eens is mag het kind dat aangewezen wordt zeggen of het klopt. Is het zijn beschrijving? Wat hebben de kinderen dat goed geraden! Klopt het niet? Leg de beschrijving dan onderop de stapel en ga verder met de volgende beschrijving.

Spelvariatie:

- Je kunt de kinderen ook elkaar laten beschrijven. Kennen de kinderen elkaar nog niet zo goed? Dan gaat de beschrijving vooral over het uiterlijk. Maar misschien kunnen de kinderen ook wel bedenken of de ander verlegen is, een kletschous, een rustig of een druk iemand, et cetera. Zorg er wel voor dat de beschrijvingen aardig zijn; de kinderen mogen geen onaardige dingen over elkaar opschrijven!

- Je kunt de kinderen ook in twee groepen verdelen en de groepen even in twee aparte ruimtes laten. Daar mogen de kinderen van elke groep elkaar in tweetallen interviewen. Door vragen te stellen komen ze te weten wie de ander is. Daarna komen alle kinderen weer bij elkaar en mogen de kinderen om de beurt iets vertellen over het kind dat ze geïnterviewd hebben. Raden de kinderen uit de andere groep over wie het gaat?

- Je kunt de kinderen ook vragen een voorwerp uit te zoeken dat bij hen past. Kunnen ze zichzelf aan de hand van dit voorwerp beschrijven?

<i>Wat maken de kinderen?</i>	6.5 Ren je rot!	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spelling <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen	<p>Materialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stoepkrijt

Zo doe je het:

Introductie

Teken met stoepekrijt vakken met bijvoorbeeld verkleinwoorden (-je, -tje, -pje, -kje) of **AU** en **OU** (zie bijlage). Deze vakken corresponderen met de antwoorden.

<http://www.samenspelopdebso.nl/activiteitenboek/activiteit/174/ren-je-rot/>

Werkinstructie

Leg de kinderen uit wat de bedoeling van het spel is. Bij elke vraag zijn een van de antwoorden mogelijk. Zij moeten proberen het vak te kiezen met het juiste antwoord. Op het teken REN JE ROT.... mogen ze zo snel mogelijk in het juiste vak gaan staan. Waarschuw de kinderen om goed uit te kijken bij het rennen naar een vak, zodat ze elkaar niet omver lopen. Zeg de woorden duidelijk en langzaam zodat de kinderen goed kunnen luisteren en bedenken welk vak ze gaan kiezen. Vertel dat ze zelf moeten kiezen en niet naar het vak gaan waar de meeste kinderen gaan staan.

Je kunt het spel gewoon voor het plezier doen. De kinderen gaan vanzelf tellen hoeveel vragen ze goed beantwoord hebben. Tijdens het spel zijn er geen afvallers, ieder kind mag mee blijven doen.

Het spel kan het beste gespeeld worden met 2 PM'ers. De een om de vragen te stellen en het antwoord te geven, de ander om toe te zien of het spel veilig verloopt. Geef duidelijk aan het moment dat ze niet meer mogen veranderen van antwoord (tel af vanaf 10 seconden hardop, bij 0 mag er niet meer gerend/gelopen worden).

Spelvariatie

- Je kunt een wedstrijd element inbouwen en bij elk goed antwoord bv. een bier dop o.i.d. laten pakken.
- Je kunt ook 2 partijen tegen elkaar laten spelen. Zorg dan dat er materiaal is zodat beide partijen duidelijk herkenbaar zijn.
- Tijdens het spel zijn er geen kinderen die afvallen, ieder kind mag alle vragen meedoen.

Afsluiting



Vraag na afloop of de kinderen het spel leuk hebben gevonden en wat er eventueel anders zou moeten. Geef de kinderen een compliment voor wat goed ging.

<i>Wat maken de kinderen?</i>	6.6 Speurtocht maken en uitvoeren	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (opdrachten) • tekst schrijven <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden • wereldoriëntatie 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen	<p>Materialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papier • Potloden/pennen • Enveloppen • Computer en printer • Stoepkrijt

Zo doe je het:

Introductie

Vertel de kinderen dat ze voor elkaar een speurtocht gaan maken. Bespreek met de kinderen de werkwijze:



wat hebben ze daarvoor nodig? Waar moeten ze op letten? Hoe kunnen ze samenwerken in hun groepje?

Werkinstructie

Verdeel de kinderen in 2 groepen. Een groep maakt vragen en andere groep maakt opdrachten (uitvoerbare dingen). Geef de kinderen een envelop met de opdracht (zie bijlage 1) en geef aan dat ze niet mogen overleggen met het andere groepje. Spreek af waar de opdrachten over moeten gaan.

De groepjes gaan aan het werk. Stimuleer om ze het samen te laten bedenken/op te lossen. Eerst schrijven ze op papier de taak uit en als dit goed is kan het worden uitgetypt op de computer door de kinderen. Zorg ervoor dat de tekstgrootte niet te klein is. Print daarna de vragen uit op kaart formaat zodat het wel goed zichtbaar is en de kinderen het buiten kunnen ophangen bij het uitzetten van de speurtocht. Zorg dat de vragen ook genummerd zijn zodat het groepje die de speurtocht maakt weet welke vraag ze zijn en dit kunnen noteren op papier.

De speurtocht kan uitgezet worden door de 2 groepen voor elkaar. De ene groep zet de speurtocht uit voor de andere groep. Dit kan tegelijk, maar handiger is om dit na elkaar te doen. Eerste groep zet uit en als het klaar is gaat groep 2 speurtocht lopen. Als groep 2 klaar is met de speurtocht van groep 1, dan gaat groep 2 de speurtocht voor groep 1 uitzetten. De begeleiders verdelen zich over de groepen voor het overzicht/veiligheid.

Afsluiting



Bespreek met de kinderen de speurtocht na: Wat vonden ze van de opdrachten? Wat zouden ze de volgende keer anders doen? Waarom?

<i>Wat maken de kinderen?</i>	6.6 Hints	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kaartjes lezen <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen	<p>Materialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papier om kaartje van te knippen. • Pen of potlood. • Schaar. • Een zandloper of wekker om de tijd bij te houden.

Zo doe je het:

Introductie

Knip van papier kaartjes. Schrijf op elk kaartje een titel of een naam. Maak kaartjes van bijvoorbeeld de volgende vijf categorieën: Boeken, Films, Tv-programma's, Spreekwoorden en Liedjes. Bedenk voor elke categorie tenminste 5 titels of namen. Blijf dicht bij de beleavingswereld van de kinderen; schrijf namen en titels op waarvan je denkt dat de kinderen ze kennen. Wissel de moeilijkheidsgraad af, net als de lengte van de zinnen. Hoe langer de zin, hoe moeilijker het vaak is! Zet twee banken of een rij stoelen tegenover elkaar. Laat kort zien welke gebaren de teamleden kunnen maken om de categorieën Boeken, Films, Tv-programma's, Spreekwoorden en Liedjes uit te beelden. Uitleg van de gebaren toevoegen maakt het duidelijker. Hij laat ook de gebaren zien voor het aantal woorden (evenveel vingers ophouden als de zin woorden heeft) en lettergrepen (evenveel vingers op de arm leggen als een bepaald woord lettergrepen heeft). Daarna laat hij het gebaar zien voor 'klinkt als' (het woord klinkt als....); dat is even aan je oor trekken. Tot slot moet de spelleider benadrukken dat de kinderen niet mogen praten als ze iets uitbeelden. Deze activiteit duurt 30 à 45 minuten of zolang de kinderen het leuk vinden.

<http://www.samenspelopdebso.nl/activiteitenboek/activiteit/73/hints/>

Werkinstructie

Verdeel de kinderen in twee teams van ongeveer drie of vier kinderen: team A en team B. De spelleider legt voor elk team evenveel kaartjes klaar.

Een kind van team A trekt een kaartje en beeldt vervolgens uit wat op zijn kaartje staat. Hij mag hierbij geen geluid maken. De andere leden van zijn team moeten binnen twee minuten raden wat hij uitbeeldt. Lukt dat? Dan krijgt team A twee punten. Lukt het niet, dan mag het andere team raden.

Raadt team B wel het goede antwoord? Dan krijgt team B 1 punt. Zo niet, dan krijgt niemand een punt.

Daarna is de beurt aan team B om een kaartje uit te beelden. Dit gebeurt op dezelfde manier.

Is team A weer aan de beurt? De kinderen schuiven allemaal een plaatsje op, zodat een ander kind een kaartje krijgt van de spelleider. Zo komt iedereen een keer aan de beurt.

Zijn alle kinderen geweest? Dan kan de spelleider de punten optellen. Welk team heeft de meeste punten behaald?

Spelvariatie

- Je kunt de kinderen zelf de kaartjes laten maken voor het andere team. Let er dan wel op dat de moeilijkheidsgraad van de kaartjes voor beide teams ongeveer gelijk is.

Afsluiting

Bespreek de activiteit na met de kinderen.

7. Feestdagen

<i>Wat maken de kinderen?</i>	7.1 Sinterklaas: Het Sinterklaasspel	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (speluitleg, opdrachtkaarten) • tekst schrijven (mail of brief naar de ouders) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wereldoriëntatie • sociale vaardigheden • burgerschap 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen <ul style="list-style-type: none"> • Opdrachtkaartjes 	Knutselmaterialen

Zo doe je het:

Introductie

Vertel de kinderen een week van tevoren over het Sinterklaasspel. Leg uit dat de kinderen een kadootje gaan kopen voor een ander. Ze weten nog niet voor wie. Door het spel te spelen wisselt het kadootje steeds van eigenaar.

Stuur een mailtje naar de ouders (zie bijlage 1).

Werkinstructie

Leg de werkwijze uit: de cadeautjes liggen in het midden van de kring, er wordt om de beurt met een dobbelsteen gegooid. Het aantal dat wordt gegooid correspondeert met een opdracht. Lees gezamenlijk de opdrachten op de kaartjes (bijlage 2).

De PM'er zet een timer. Als deze stopt is het spel afgelopen. Zorg ervoor dat ieder kind minimaal 1 cadeautje heeft.



<i>Wat maken de kinderen?</i>	7.2 Kerst: kerstkaart maken	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst schrijven (kaart naar familie of vriend(in)) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beeldende vorming • sociale vaardigheden 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerstkaarten 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blanco kaarten • Of: A5 papier • Tekenspullen • Knutselspullen • Glitter • Lijm • Scharen

Zo doe je het:

Introductie

Vertel de kinderen dat ze een kerstkaart gaan maken voor een familielid of vriend(in). Laat een aantal (zelfgemaakt?) exemplaren zien. Ga met de kinderen in gesprek over het ontvangen van post, het versturen van post, digitale post vs. papieren post.



Ideeën genereren

Bespreek aan de hand van de voorbeelden wat je in een kerstkaart schrijft. Het begrip 'wens' komt aan de orde. Wat is een wens eigenlijk? Doen ze wel eens een wens? Wat kun je allemaal wensen voor jezelf? En voor een ander?



Werkinstructie

De kinderen gaan aan de slag. Als de voorkant af is schrijven ze de wens op een kladblaadje, daarna in mooie letters in de kaart.

Het is leuk om de kaarten daadwerkelijk te posten! Hiervoor moeten er enveloppen en postzegels beschikbaar zijn. En natuurlijk de juiste adressen.



Afbeeldingen: Pinterest.com

<i>Wat maken de kinderen?</i>	7.3 Valentijnsdag: valentijnskaart maken	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst schrijven (kaart naar een Valentijn) <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beeldende vorming • sociale vaardigheden 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zelfgemaakte Valentijnskaart 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blanco kaarten • Of: A5 papier • Tekenspullen • Knutselspullen • Glitter • Lijm • Scharen

Zo doe je het:

Introductie

Vertel de kinderen dat ze een valentijnskaart gaan maken voor hun valentijn! Ga met de kinderen in gesprek over Valentijnsdag. Wat vieren we eigenlijk? Is dit ook nodig? Waarom wel/niet?



Valentijnsdag is een dag waarop geliefden elkaar extra aandacht geven met cadeautjes, bloemen, of kaarten. Valentijnsdag wordt gevierd op 14 februari. Paus Gelasius I riep in 496 14 februari uit tot de dag van de Heilige Valentijn.

In de Verenigde Staten is men, uit commercieel oogpunt, begonnen met het verleggen van de nadruk van anonieme liefde naar liefde. Valentijnsdag is in België en Nederland in korte tijd, sinds midden jaren 90, een groot commercieel succes geworden: cadeauwinkels, boekwinkels, lingeriewinkels en bloemenwinkels profiteren hiervan. Ook de Nederlandse posterijen deden hieraan mee, door een valentijnspostzegel uit te geven. In 2007 deed 35 procent van de Nederlanders iets aan Valentijnsdag, in 2011 was dat gedaald tot 29 procent en in 2012 tot 24 procent (bron: Wikipedia)

Ideeën genereren

Laat een voorbeeld zien van het eindproduct: een uitgeknipte hand met in de palm de naam (of iets anders wanneer dit anoniem moet blijven) en op elke vinger een eigenschap van de Valentijn.

Werkinstructie

Vouw een (gekleurd) A4-papier dubbel en teken aan de dichte rand je hand over. Knip de hand uit en schrijf de naam en de eigenschappen erin. Versier de hand.

De hand wordt geplastificeerd en mag na afloop mee naar huis.



<i>Wat maken de kinderen?</i>	7.4 Pasen: Paasspeurtocht	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren en overleggen • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst lezen (opdrachten) • tekst schrijven <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociale vaardigheden • wereldoriëntatie 	
<i>Materialen</i>	Voorbeeldmaterialen	Materialen <ul style="list-style-type: none"> • Opdrachtkarten • Antwoordformulieren • Pennen • Stoepkrijt

Zo doe je het:

Introductie

Zoek 10 geschikte opdrachten, print en lamineer deze. Zie voor ideeën:

<https://kiind.nl/speurtocht-uitzetten/>

<http://suuskinderfeestjes.nl/kennisbank/speurtocht/speurtocht-opdrachten/>

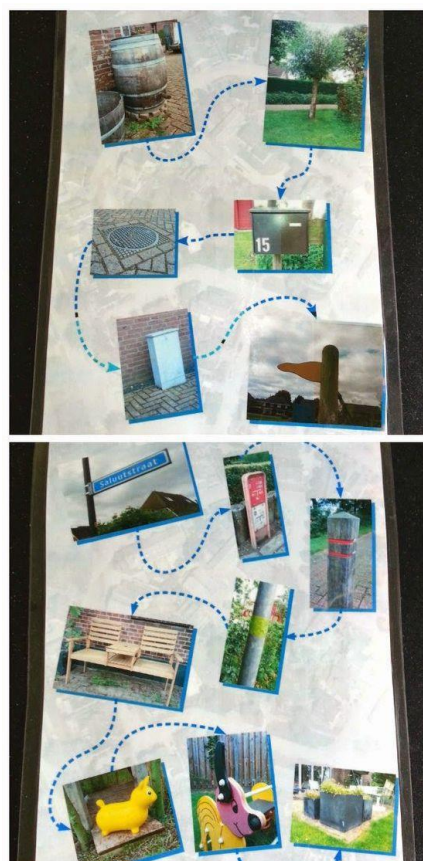
<https://www.natuurmonumenten.nl/kinderen/spelletjes>

Stippel een route uit en hang op verschillende punten de opdrachtkaarten op. Geef met pijlen (stoepkrijt) de route aan en leg de rest van het stoepkrijt bij opdracht 14.

Werkinstructie

Verdeel de groep in 3 groepjes en deel de antwoordformulieren inclusief pennen uit. Benadruk dat de kinderen bij elke opdracht eerst overleggen voordat ze de antwoorden opschrijven.

Na afloop worden de opdrachten besproken.



Afbeelding: Pinterest.com

<i>Wat maken de kinderen?</i>	7.5 Bevrijdingsdag: Tekening of knutsel over vrijheid	
<i>Wat leren de kinderen?</i>	<p>Mondelinge taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesprekken voeren en overleggen • woordenschat • luisteren • vertellen/presenteren <p>Schriftelijke taal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tekst schrijven <p>Overige doelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beeldende vorming • sociale vaardigheden • burgerschap 	
<i>Materialen</i>	<p>Voorbeeldmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kunstwerken of afbeeldingen over vrijheid 	<p>Knutselmaterialen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wasco • Siliconen vormpjes • Scharen en/of raspen • Tekenspullen • Knutselspullen

Zo doe je het:

Introductie

Laat een voorbeeld van een eindproduct zien (zelf gemaakt of een foto van internet). Vertel de kinderen dat ze een tekening of knutsel gaan maken voor iemand (of voor zichzelf), met een tekst over vrijheid.



Ga met de kinderen in gesprek over vrijheid. Laat eventueel van tevoren een filmpje zien over dit thema. Je kunt vragen stellen als: Wat betekent vrijheid voor jou? Welke woorden horen volgens jou bij vrijheid? Ken je een situatie waarin je niet vrij was? Hoe zou jouw leven in onvrijheid eruit zien? Je kunt hier eventueel een mindmap van maken.

Ideeën genereren

Geef een aantal voorbeelden van teksten/gedichten over vrijheid en bespreek deze met de kinderen. Laat ze vervolgens zelf brainstormen over een tekst/gedicht en deze op papier zetten.

Werkinstructie

Zoek verschillende kleuren wasco resten uit, maar de wasco stukjes zo klein mogelijk. Gebruik voor het fijn maken van de wasco een rasp of een schaar.

Doe alle kleine stukjes in het siliconen vormpje en doe dit in de oven als het wasco gesmolten is haal je het uit de oven (max. 15 min) en laat ze afkoelen tot dat ze hard zijn.

Plak het vormpje op een stevig papier en schrijf of plak je mooi vormgegeven tekst/gedicht erbij.



8. Taalspelletjes

Hieronder volgt een aantal taalspelletjes die elk ongeveer 10 minuten in beslag nemen. De spelletjes zijn geschikt voor leerlingen uit groep 6,7, en 8. (bron: manja.web-log.nl)

inhoud

1. Bordscrabble
2. Klas op rijm
3. Hutsekluts
4. Spreekwoordenspel
5. De keizer van China
6. Wie, wat waar en waarom?
7. Wie ben je?
8. Woorden rijgen
9. Zoeken maar!
10. Groeiwoorden
11. Klinkt 'n Klinkerzin
12. Schrijven en vertellen
13. Samen zinnen maken
14. Spoken

8.1 Bordscrabble

De spelleider geeft een aantal letters met een waarde aan en schrijft deze op het bord. Bijvoorbeeld: a = 2 b = 3
e = 1 k = 7 u = 5 m = 5 o = 3 n = 5

Hierna volgt de opdracht: maak zoveel mogelijk woordjes en bereken hiervan de waarde door de letters bij elkaar op te tellen. Zoals bijvoorbeeld bok = 13, kam = 14 en mok = 15.

Opdrachten kunnen zijn:

- * Wie maakt het duurste woord?
- * Wie maakt de meeste woorden?
- * Wie maakt de meeste woorden met het hoogste puntentotaal
- * Maak een woord met de waarde 13.

8.2 Klas op Rijm

De letters van het alfabet worden op het bord gezet. De kinderen zetten hun voornaam bij de desbetreffende letter. Van iedere naam, van elk kind is iets positiefs te vertellen: de een is erg spraakzaam; de ander erg handig; weer een blinkt uit tijdens de gymles, enz. De opdracht is met de klas te proberen een gedicht te maken op alle kinderen van de klas. Het rijmschema is aa bb aa of een willekeurig ander schema. Als er kinderen zijn met

dezelfde voorletter, dan staan die gewoon onder elkaar bij die letter van het alfabet en krijgen toch elk hun eigen rijmzin.

Voorbeeld:

A= Anja, die rekt zo goed,

B= Bertje, met zo'n leuke snoet,

C= Carola, is een kei in taal,

Cees, die kan het eigenlijk allemaal, etc.

8.3 Hutsekluts

Schrijf een tekst of vers door met de afzonderlijke woorden door elkaar gehusseld op het bord. Elke tekst is geschikt. Wie kan het hele versje/tekst het snelst in orde krijgen?

Voorbeeld:

Ed noornheus

Ed hoenusnor hodut nav leve balkaa

Mara si chot leeh reg kumizaal

Ej tome ej sud raam onoit brevazen

Las ej meh grachtip honor rooth zablen.

Tad tode ijh (twan ijh feeht nege skeu)

Datijl ne igeeuw rood nijz nesu.

Stabla ijh, nad kijlt the nee banzui.

Stielf stalba ijh ni ed tuinierden.

Raad thang nem nad nee dorbej tuiben:

Ed hoenusnor

laz nijz nesu gana stuinen

8.4 Spreekwoordenspel

Eén leerling verlaat de klas. De leerlingen in de klas sommen een aantal spreekwoorden op en kiezen er één uit.

Elke leerling krijgt een woord van het spreekwoord, tot de woorden op zijn; de leerlingen zitten in een kring of op een rij. De leerling buiten de klas wordt binnengeroepen; hij probeert, door vragen te stellen aan de leerlingen die een woord hebben, aan de weet te komen welk spreekwoord in de klas verborgen zit. In de antwoordzinnen moeten de leerlingen hun woord opnemen. De leerling mag doorvragen tot hij het spreekwoord weet en in zijn juiste vorm kan citeren. Na afloop wordt de vraagtechniek van de zoeker besproken en ook het raffinement waarmee de antwoordzinnen zijn geformuleerd.

8.5 De keizer van China

De leerkracht (of een leerling als het spel inmiddels beter bekend is) zegt:

'de keizer van China houdt van thee maar niet van koffie'.

Door om beurten systematisch vragen te stellen moeten de andere spelers er achter komen hoe de voorkeuren van de keizer in elkaar zitten. De vragen worden alleen met ja of nee beantwoord.

Voorbeeld:

Vraag 1: houdt de keizer van melk? ja

Vraag 2: houdt hij van honden? nee

Vraag 3: houdt hij van bier? ja

Vraag 4: houdt hij van drop? ja

Oplossing: de keizer van China houdt alleen van zaken met vier letters.

Wie de oplossing heeft gevonden mag vervolgens voor keizer spelen.

Wie met een foute oplossing komt, mag de volgende keer geen vraag stellen.

Het aardige van dit spel is dat het er om gaat de spelregels te vinden. Allerlei criteria zijn te gebruiken. Misschien houdt de keizer alleen van zaken met een even aantal letters, misschien houdt hij alleen van gele dingen.

8.6 Wie, wat, waar en waarom

Het bord is verdeeld in 4 kolommen. Boven elke kolom staat resp. wie, wat, waar, waarom. De leerlingen maken om de beurt een zin waaruit blijkt wie, wat, waar en wanneer doet. (bijvoorbeeld: Mijn moeder drinkt een kopje thee in de keuken omdat ze dorst heeft.). Als er 10 zinnen staan, moeten de kinderen uit elke kolom een zinsdeel kiezen (elke keer een andere kolom!). Dit wordt de eerste zin van het nieuwe verhaal. Het verhaal mag helemaal verzonnen zijn. Er wordt op inhoud en spelling gelet. Een of meerdere van de verhalen kan eventueel als input dienen voor een korte drama opdracht.

8.7 Wie ben je?

We vragen de kinderen hun naam op een briefje te schrijven. De letters van de naam worden onder elkaar gezet. Bij elk van die letters maakt de leerling een zin waarmee enkele eigenschappen worden weergegeven, die deze leerling typeren.

Variant 1: Er kan ook gekozen worden voor het uitwisselen van namen, waarbij de leerlingen bij elke letter van de naam van de ander een positieve zin moeten verzinnen, die iets zegt over die persoon.

Variant 2: Er kan ook gekozen worden voor dieren/diersoorten. Met de eerste letters moet steeds een zin worden gemaakt die slaat op de eigenschappen van dat dier.

8.8 Woorden rijgen

De eerste speler noemt een samengesteld woord. De tweede speler noemt een samengesteld woord dat begint met het tweede lid van het woord van de eerste speler. De derde speler noemt een woord dat begint met het tweede deel van het voorafgaande woord etc. Wie geen woord meer weet, valt af en speelt in deze ronde niet meer mee. Wie overblijft wint. Het beste kan vooraf een maximale bedenktijd worden afgesproken, afhankelijk van het taalniveau van de spelers.

Voorbeeld:

Speler 1: voordeur

Speler 2: deurbel

Speler 3: belsysteem

Speler 4: weet ik niet

Speler 5: systeemkaart

Speler 6: kaartspel

Dit spel heeft twee aspecten: het komt niet alleen aan op het vinden van een nieuw woord (evt. gebruik laten maken van een woordenboek!) maar ook op het zoeken van mogelijkheden om een ander te blokkeren

8.9 Zoeken maar!

De klas wordt in groepjes verdeeld. Er wordt een letter gekozen (door de leerkracht of een leerling). Aan de hand van het onderstaande lijstje moeten de groepen binnen een vastgestelde tijd zoveel mogelijk woorden verzinnen.

Gerecht / voedsel, Bloem of plant, Steden, Landennamen, Keukenvoorwerpen, Beroepen, Landdieren, Waterdieren, Elektrisch apparaten, Voertuigen, Vrucht / groente etc. Het groepje met de meeste kloppende woorden krijgt een punt.

8.10 Groeiwoorden

De eerste speler schrijft een drieletterwoord (bv. kat) op het bord. De volgende speler voegt er een letter aan toe en vormt een vierletterwoord (bv. taak). De volgende speler doet hetzelfde en maakt er een vijfletterwoord van (kaats). Het spel stopt wanneer de speler die aan de beurt is geen groter woord meer weet te maken. Vervolgens kan een nieuw drieletterwoord op het bord worden geschreven.

8.11 Klinkt 'n klinkerzin?

De kinderen moeten met een van tevoren opgegeven klinker zinnen maken. Bijvoorbeeld: van te voren is afgesproken dat alleen de klinker a gebruikt mag worden. Een zin die gemaakt zou kunnen worden is: 'Aan 't strand van Casablanca', of 'Als Jaap al lang vast slaapt aan 't strand van Casablanca, gaat z'n maat Caspar naar 'n bar'.

Bij dit spel mogen klinkers die niet echt worden uitgesproken, zoals de twee e's in een worden geschreven als '. Die apostrof mag ook gebruikt worden bij 't voor 'het', m'n voor 'mijn', 'r voor 'er' en d'r voor 'haar' en z'n voor 'zijn'.

De bedoeling van dit spel is om in 5 minuten een zo lang mogelijk verhaaltje te schrijven met alleen de opgegeven klinker. Na de afgesproken 5 minuten worden de punten geteld: van de afgemaakte zinnen wordt per deelnemer het aantal gebruikte klinkers geteld, waarbij de volgende verdeelsleutel wordt gebruikt: E = 1 punt, A = 2 punten, O = 3 punten, I = 4 punten, U = 5 punten.

Het is ook nog mogelijk om het best lopende verhaal extra punten toe te kennen, maar dit kan men af laten hangen van het taalniveau van de leerlingen.

8.12 Schrijven en vertellen

Alle kinderen in de klas krijgen een blanco papiertje. Op het papiertje schrijft elk kind een zelfstandig naamwoord. De blaadjes worden opgehaald en in een doos gedaan. Dan beginnen de kinderen met het schrijven van een verhaal. Om de 1 of 2 minuten leest de leerkracht 1 blaadje met een zelfstandig naamwoord voor. De kinderen moeten dat woord in hun volgende zin die ze schrijven, binnen het verhaal passen. Vervolgens schrijven zij gewoon weer door tot de 2 minuten om zijn. Daarna wordt weer een zelfstandig naamwoord afgeroepen etc. Enkele verhalen kunnen aan het eind worden voorgelezen.

8.13 Samen zinnen maken

Er wordt aan het begin van het spel afgesproken op welke manier het spelpapier wordt doorgegeven. Bovenaan het papier wordt door iedereen een lidwoord geschreven: de, het of een. Het papier wordt van bovenaan netjes in een reepje omgevouwen en doorgegeven aan de volgende speler. Op het papier dat iedereen nu voor zich heeft, schrijft hij een bijvoeglijk naamwoord: mooi, rood, dik enz. Weer wordt het papier omgevouwen en doorgegeven aan de volgende. Daarna worden de volgende zinsdelen één voor één opgeschreven; daarna omvouden en doorgeven. Een naam, een werkwoordsvorm derde persoon enkelvoud met bijbassend voorzetsel, een bijvoeglijk naamwoord, een naam en een plaatsbepaling. Daarna kunnen wat zinnen worden voorgelezen.

8.14 Spoken

De klas wordt in groepjes van 4 verdeeld. De eerste speler neemt een drieletterwoord in gedachten en schrijft daarvan alleen de eerste letter op een papiertje. Hij geeft het papier door aan zijn linkerbuurman, die een letter toevoegt, zodanig dat er geen bestaand woord gevormd wordt, maar bij toevoeging van meer letters, wèl.

Voorbeeld:

Speler 1 denkt aan het woord 'jurk' en schrijft de letter 'j' op.

Speler 2 neemt het woord 'jas' in gedachten en schrijft 'ja'.

Speler 3 denkt aan 'jaar' en schrijft 'jaa' op.

Speler 4 mag nu niet het woord jaar of jaap opschrijven, omdat dit goede woorden zijn. Een andere letter toevoegen is moeilijk. Speler 4 kan nu gaan bluffen en een willekeurige letter opschrijven, bv. de 's'. Speler 5 mag hem dan 'tillen'. Speler 4 zal dan het woord moeten melden dat begint met 'jaars'.

Score: Wie niets meer weet, wie getild wordt en betrapt is op bluffen, of wie ten onrechte de vorige speler tilt is een kwart spook. Gebeurt dit tweemaal, dan is hij een half spook, vervolgens een driekwart spook. Is iemand een heel spook, dan ligt hij er uit en doet niet meer mee.

Literatuur

- Brand, A. van den (2010). Gesprekscommunicatie. Handboek voor leerkrachten in het primair onderwijs. Bussum: Coutinho.
- Damhuis, R. & Litjens, P. (2003). Mondelinge Communicatie: drie werkwijzen voor mondelinge taalontwikkeling. Nijmegen: Expertisecentrum Nederlands.
- Elsäcker, W. van, Beek, A. van der, Hillen, J. & Peters, S. (2009). De Taallijn. Interactief taalonderwijs in groep 1 en 2. Nijmegen: Expertisecentrum Nederlands.
- Elsäcker, W. van, Damhuis, R., Droop, M. & Segers, E. (2010). Zaakvakken en Taal: twee vliegen in één klap. Nijmegen: Expertisecentrum Nederlands.
- Verhallen, M. & Walst, R. (2011). Taalontwikkeling op school. Handboek voor interactief taalonderwijs. Bussum: Coutinho.
- Veenker, H., Steenbeek, H., Dijk, M. van & Geert, P. van (2017). Talentgerichte ontwikkeling op de basisschool. Een dynamische visie op leren en onderwijzen. Bussum: Coutinho

Bijlagen



Mijn naam is _____

Ik ben jarig op _____

Ik zit in groep ____ bij juf/meester _____

Mijn leukste vak op school is _____

Mijn hobby's zijn _____

Later word ik _____

Mijn lievelingskleur is _____

Mijn lievelingsdier is _____

Ik luister graag naar _____

Een vriend die ik op het TaalAtelier heb leren kennen is _____

Het leukste wat ik bij het TaalAtelier heb gedaan is _____



Bijlage 2: Proefjeslab

Alle, in de tekst opgenomen, proefjes zijn te vinden op de website www.proefjes.nl

Voor de specifieke proefjes, zie:

Gekleurde woorden

<https://emea01.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.proefjes.nl%2Fproefje%2F223&data=02%7C01%7C%7Cbb87ac2adcdd4f388d9508d63d88e2b3%7Ca3b390147adc48fa11437c2434dbd69%7C0%7C0%7C636764055448228806&sd=sdata=nD%2B62kcByAvbyVXvfj89e%2B1JySiVq2gZRXJYILsc58s%3D&reserved=0>

In een druppel

<https://emea01.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.proefjes.nl%2Fproefje%2F222&data=02%7C01%7C%7Cbb87ac2adcdd4f388d9508d63d88e2b3%7Ca3b390147adc48fa11437c2434dbd69%7C0%7C0%7C636764055448228806&sd=sdata=FJIOu3we7qhOMcLysYAeFgaKUTOCpYq72DvyPeybds%3D&reserved=0>

Olie en azijn

<https://emea01.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.proefjes.nl%2Fproefje%2F202&data=02%7C01%7C%7Cbb87ac2adcdd4f388d9508d63d88e2b3%7Ca3b390147adc48fa11437c2434dbd69%7C0%7C0%7C636764055448228806&sd=sdata=fHeZySVXLN63IsmsS8wPcXD6%2Bq55xDiMQalklcKBrVI%3D&reserved=0>

Skittles in het water

<https://emea01.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.proefjes.nl%2Fproefje%2F218&data=02%7C01%7C%7Cbb87ac2adcdd4f388d9508d63d88e2b3%7Ca3b390147adc48fa11437c2434dbd69%7C0%7C0%7C636764055448228806&sd=sdata=Zltf2hRSysUq%2BDIJCAwSEuA%2Bm%2BqlkO3%2BpIKg8OSb4vY%3D&reserved=0>

Smurfensnot

<https://emea01.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.proefjes.nl%2Fproefje%2F212&data=02%7C01%7C%7Cbb87ac2adcdd4f388d9508d63d88e2b3%7Ca3b390147adc48fa11437c2434dbd69%7C0%7C0%7C636764055448228806&sd=sdata=wJwtrODFT6powb69ETU%2BnPNTRIT48Smm0%2BkyMzsXDUs%3D&reserved=0>

Aantrekkelijk blikje

<https://emea01.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.proefjes.nl%2Fproefje%2F136&data=02%7C01%7C%7Cbb87ac2adcdd4f388d9508d63d88e2b3%7Ca3b390147adc48fa11437c2434dbd69%7C0%7C0%7C636764055448228806&sd=sdata=zZIB7fV68sqzqp8v6U2OpNgvQ4npBibrtmnhucP85bs%3D&reserved=0>

Azijnmunt

<https://emea01.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.proefjes.nl%2Fproefje%2F135&data=02%7C01%7C%7Cbb87ac2adcdd4f388d9508d63d88e2b3%7Ca3b390147adc48fa11437c2434dbd69%7C0%7C0%7C636764055448228806&sd=sdata=Bk6zu58zfxSUk5xGpXyeGQBga82wPykRu48kkQfevjM%3D&reserved=0>

Kriebelend geluid

<https://emea01.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.proefjes.nl%2Fproefje%2F042&data=02%7C01%7C%7Cbb87ac2adcdd4f388d9508d63d88e2b3%7Ca3b390147adc48fa11437c2434dbd69%7C0%7C0%7C636764055448228806&sd=sdata=s6BMt59vWK0ZSLNsBvZvLGVP0aphsxopYTR9AbX%2F3c8%3D&reserved=0>

Plas in de luiër

<https://emea01.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.proefjes.nl%2Fproefje%2F028&data=02%7C01%7C%7Cbb87ac2adcdd4f388d9508d63d88e2b3%7Ca3b390147adc48fa11437c2434dbd69%7C0%7C0%7C636764055448228806&sd=sdata=JI%2F02geDJGKg5Vcptd1HhgMGLd598R3imVMUhaziSJc%3D&reserved=0>

Sjoel de stapel

<https://emea01.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.proefjes.nl%2Fproefje%2F016&data=02%7C01%7C%7Cbb87ac2adcdd4f388d9508d63d88e2b3%7Ca3b390147adc48fa11437c2434dbd69%7C0%7C0%7C636764055448238806&sdata=XRSFrKJTBj9x504TFsC6YdBUWh8QiuX5wa3MGVwAsw%3D&reserved=0>

Bijlage 3: Improvisatietheater

Veel oefeningen uit geïmproviseerd theater zijn bruikbaar in het basisonderwijs. Ze zijn leuk om te doen en nemen doorgaans weinig tijd of voorbereiding in beslag. In veel gevallen hoeft de klas er niet eens voor 'verbouwd' te worden. Een korte improvisatie-oefening kan een lange dag van stilzitten doorbreken en doet een beroep op andere vermogens van de kinderen dan alleen de cognitieve.

Improvisatie

Theaterimprovisatie is de laatste jaren bekend geworden van televisieprogramma's als De Lama's, De Alpaca's en De Vloer op. Tegelijkertijd neemt theaterimprovisatie in de vorm van theatersport in veel Nederlandse steden een steeds grotere plek in in het lokale culturele aanbod.

Waar gaat het bij theaterimprovisatie om?

Bij improvisatie hebben de acteurs geen vaste tekst, mis-en-scène of regie-aanwijzingen. Alles wat gespeeld wordt, ontstaat in het moment door samenspel en creativiteit van de acteurs.

Anders dan veel mensen denken is voor improvisatie niet een enorme creativiteit of gevatheid nodig. Natuurlijk helpt het als je snel kan denken en kan schakelen, maar het belangrijkste element van improvisatie is het samenwerking van de acteurs en de manier waarop het samenspel de creativiteit aanspreekt en versterkt. Net als andere acteurs repeteren improvisatie-acteurs ook. Maar in dat repeteren (meestal aangeduid als trainen) gaat het meer om het ontwikkelen van de improvisatievaardigheden dan om het oefenen van scènes. Het is vergelijkbaar met een voetbalteam dat in de wekelijkse training vaardigheden als schieten, koppen of samenspel ontwikkelt zodat de spelers die vaardigheden in de wedstrijd (de voorstelling) effectief kunnen inzetten.

Overzicht

In dit overzicht een lijst van spelvormen in tamelijk willekeurige volgorde. Het is maar een selectie uit het grote aantal vormen dat bestaat en van iedere vorm zijn ook weer varianten in omloop. Improgroepen experimenteren graag met de vormen. De vormen zijn beschreven zodat ze in de klas gebruikt kunnen worden. De ene vorm is theateraler dan de andere en niet alle vormen zijn geschikt voor alle groepen, maar in de praktijk ontdek je vaak wel wat kan en wat niet. Voel je daarom vrij om de vorm om te bouwen of anders in te zetten zodat het beter past. Wees daarin overigens ook weer niet te voorzichtig; soms kan het geen kwaad om 'hoog' in te zetten met iets waarvan je denkt dat het eigenlijk te moeilijk is. In de ruim 12 jaar dat ik improvisatie-oefeningen doe met mensen die geen improvisatie gewend zijn, ben ik vaak verrast over wat er ontstond. En het overkomt me (gelukkig) nog geregeld dat ik een werkvorm inzet die verrassend mooi uitpakt.

Hoe deze lijst te gebruiken?

Naast de titel staat steeds een aantal sterren. Dat aantal zegt niet veel over de moeilijkheidsgraad van de oefening, maar over het gemak waarmee de oefening gedaan kan worden. Een oefening met één ster kan even snel tussendoor gedaan worden, voor die met vier sterren heb je meer voorbereidingstijd en uitleg nodig.

De 'tagwoorden' die erbij staan, zeggen iets over het belangrijkste leerdoel van de oefening. Na de omschrijving van de oefening staan soms wat extra aanwijzingen en mogelijke varianten die het makkelijker of soms moeilijker maken.

Handje pandje ***	5
communicatie/creativiteit/samenwerking	
Playback **	5
communicatie/ja en... zeggen/samenwerking	
Scène met geluiden **	5
creativiteit/ja en... zeggen	
Sprookje in 60/30/15/7 en 3seconden **	6
actie/hoofd- en bijzaken	
Verboden letter *	6
taal/alertheid	
Drie in depan ***	6
emotie verkennen/creativiteit	
Emotioneel meervlak ****	7
emotie verkennen/creativiteit	
Kaartstatus spel **	7
Status	
Klein stemmetje ****	7
creativiteit/accepteren	
De Bus **	8
Emotie/actie	
Wat zou dit ook kunnen zijn ***	8
creativiteit/ja en zeggen...	
Cluedo ***	8
Beweging/communicatie	
Verhaal op een rij *	9
accepteren	
Poppenspelers ***	9
beweging/communicatie	
Diashow: ****	9
Communicatie/beweging	
Reporter op locatie ****	10
Accepteren/aanbod doen/fouten maken	
Wereldkampioenschap inslow motion ***	10
beweging	
Doventolk*	10
beweging/communicatie/accepteren	
Zap-scène**	11
accepteren/beweging	
De videofilm **	11

verhalen/accepteren/beweging	
Ik beneen boom*	11
accepteren/ja en... zeggen	
Billy billy Bob	12
fouten maken/actie	
Petra zoekt een plekje	12
communicatie/actie	
Vermaak de koning	12

Handje pandje ***

communicatie/creativiteit/samenwerking

Raadspel voor 3/4 spelers. We spelen een talkshow met interviewer. Een speler speelt uitvinder. Vooraf gaat deze speler de gang op en de achterblijvers kiezen wat deze speler heeft uitgevonden. De speler komt terug en wordt geïnterviewd over de uitvinding. Daarbij zit de uitvinder zitten beide op een stoel met de armen naar achteren. Een andere speler zit achter de uitvinder en steekt de armen van achter de stoel naar voren en speelt daarmee de armen van de uitvinder. De interviewer maar vooral de handen, geven de aanwijzingen.



- ✓ Laat de kinderen in tweetallen met de armen oefenen
- ✓ Stimuleer het actief blijven van de handen
- ✓ Laat de uitvinder benoemen wat 'zijn' handen doen
- ✓ Geef ook de presentator andere armen
- ✓ Kies een nog niet uitgevonden uitvinding

Playback **

communicatie/ja en... zeggen/samenwerking

Spel voor 4 spelers. Twee spelen een scène op basis van een suggestie, een handeling, locatie of relatie. Zij spreken niet zelf maar mimen (playbacken). De andere twee spelers doen vanaf de kant de stemmen en geven dus de tekst.

- ✓ Oefen in tweetallen het doen van elkaars stem
- ✓ Geef input voor de scène of laat een scène zelf bedenken Spreek af wie de stem van wie doet
- ✓ Laat niet door elkaar heen spreken maar laat ruimte geven aan de ander
- ✓ Laat de 'stemmen' richting publiekspreken
- ✓ Let op het mimen
- ✓ Laat variëren in aanbod (initiatief) en volgen (meegaan)

Scène met geluiden**

creativiteit/ja en... zeggen

Spel voor 3 spelers. De spelers spelen een scène op een vastgestelde locatie. Aan de kant zit een speler die de geluiden bij de scène maakt. Dat kan met voorwerpen, maar ook met zijn/haar mond. De spelers reageren op de geluiden en proberen ze in het spel te betrekken.

- ✓ De neiging is om heel veel geluiden te maken. Je kan dat beperken door van de zijkant aan te geven wanneer een nieuw geluid mag komen.
- ✓ Laat de spelers echt op het geluid reageren

Sprookje in 60/30/15/7 en 3 seconden **

actie/hoofd- en bijzaken

Spel voor 4 spelers. Geef ze een bekend sprookje. De spelers spelen het sprookje in 1 minuut, daarna in 30 seconden, nog een keer in 15 seconden, dan in 7 en tenslotte in 3 seconde. Bewaak de tijd met een bel of toeter.

- ✓ Neem het sprookje samen door, spreek af wie wie is in het sprookje.
- ✓ Bepaal samen de belangrijkste scènes uit het sprookje die gespeeld gaan worden
- ✓ Laat de rolverdeling aan het groepje zelf over.

Verboden letter *

taal/alertheid

Oefening voor een grote groep, stel de groep op in twee rijen, de voorste twee spelen samen een scène, een suggestie voor deze scène wordt gevraagd of gegeven. (bv een scène in een bakkerij) Verder wordt een medeklinker gevraagd. Deze medeklinker mag tijdens het spel niet gezegd worden. Gebruikt een speler de letter toch dan is hij/zij af en sluit achter zijn/haar eigen rij aan, de tweede uit die rij neemt de plaats over en speelt de scène verder. Bij keuze voor een wedstrijd element, verliest de groep met de meeste 'fouten'.

- ✓ Stimuleer dat de spelers risico nemen, geen 1 woord zinnen, geen lange bedenktijd, fouten maken mag, falen is leuk.
- ✓ Stimuleer dat de spelers oogcontact maken en de nadruk leggen op het verhaal, het spelen van een scène

Variaties:

- ✓ Alfabet spel, de dialogezin begint steeds met de volgende letter van het alfabet.
- ✓ Op rijm, de dialogezin van de tweede moet rijmen op de van de eerste, de tweede geeft daarna een vervolg zin waarop de eerste weer moet rijmen.
- ✓ Alleen vragen, de spelers mogen elkaar alleen vragen stellen

Drie in de pan ***

emotie verkennen/creativiteit

Geef een locatie of bijvoorbeeld een handeling. Laat hiermee een korte neutrale scène spelen, alledaags en met weinig tekst. Laat dezelfde scène 3 maal overspelen maar steeds met een andere emotie. De kern van de scène blijft gelijk, tekst en handelingen kunnen door de emotie veranderen.

- ✓ Laat een groepje een scène bedenken en presenteren
- ✓ Let daarbij op wie, wat en waar
- ✓ Geef pas een nieuwe emotie na het spelen van de scène.
- ✓ Eindig met een positieve emotie!
- ✓ Heb aandacht voor mime, zorgvuldig handelen

Emotioneel meervlak ****

emotie verkennen/creativiteit

Spel voor 3 spelers. De speelvloer wordt verdeeld in 2 (links/rechts) of 3 (links/rechts/achter) denkbeeldige vlakken. Ieder vlak krijgt een andere emotie. De spelers spelen een scène op basis van een suggestie. Al spelend komen zij op de verschillende vlakken terecht, steeds spelen zij daarbij de emotie die bij het betreffende vlak hoort.

- ✓ Kies tegengestelde emoties, altijd tenminste 1 positieve emotie.
- ✓ Laat spelers alleen in een vlak gaan staan en de emotie oefenen

- ✓ Laat spelers over de vlakken lopen en het schakelen tussen de emoties oefenen
- ✓ Zet een denkbeeldige deur op de scheidslijn
- ✓ Laat spelers tijdens het spel zelf naar een ander vlak gaan
- ✓ Laat spelers elkaar sturen ('pak even een kopje voor mij daar van de tafel')

Kaartstatus spel**

Status

6 tot 12 spelers. Alle spelers krijgen een elastiekje om hun hoofd en een speelkaart die ze zelf niet mogen zien. Deze kaart doen ze met behulp van het elastiekje op hun voorhoofd met de voorkant naar voren. Iedereen, behalve de speler zelf kan nu zien wat erop staat. De kaart geeft de status van een speler aan, de Aas is het hoogst de twee het laagst. Alle spelers samen zijn op een feestje of een andere plaatst waar mensen samen komen. Ze maken onderling contact, groeten, voeren een kort gesprekje. Door de reactie van de ander kan de speler vaststellen of zijn/haar status hoger of lager dan de ander is. Laat het spel zo een tijdje gaan. Dan krijgt de groep de opdracht om in een rij te gaan staan met de hoogste status voorop.

- ✓ Oefen eerst met hoge en lage status, fysiek en verbaal.

Klein stemmetje ****

creativiteit/accepteren

Spel voor 2 of 3 spelers. Kies als suggestie een locatie of beroep en een specifiek voorwerp dat daarin thuis hoort. De eerste speler gaat routinematig aan de slag. Op een gegeven moment begint het gekozen voorwerp te spreken (speler 2 geeft stem aan het voorwerp vanaf de kant) Speler 1 kan het eerst niet geloven maar gaat dan in gesprek. Eventueel komt speler 3 op, maakt contact met speler 1 maar hoort het stemmetje niet. Het stemmetje geeft speler 1 opdrachten, speler 3 reageert op het vreemde gedrag van speler 1.

- ✓ Doe zelf (leerkracht) het stemmetje
- ✓ Laat een voorwerp praten, (stel dat deze gum kan praten, wat zou die dan zeggen?)
Laat een voorwerp met een speler een gesprek voeren.
- ✓ Laat een voorwerp een speler opdrachten geven, uit te voeren met dat voorwerp. (Gum: 'wil je me even op de rug krabben ik heb zo'n jeuk')
- ✓ Laat een voorwerp met een speler een gesprek voeren, terwijl deze een handeling uitvoert (Beroep)

De Bus**

Emotie/actie

Zet door middel van rijen stoelen een bus neer. Kies een chauffeur. De andere kinderen staan als passagiers aan de halte. Om de beurt stappen ze in (geef ze even de tijd) met een eigen emotie. Iedereen in de bus neemt deze emotie over, daarna de volgende enz.

- ✓ Geef zelf de emotie aan
- ✓ Laat de kinderen zelf de emotie verzinnen
- ✓ Laat ze twee aan twee gaan
- ✓ Heb aandacht voor mime, waar zit de busdeur precies, het aantal traptreetjes enz.

Wat zou dit ook kunnen zijn ***

creativiteit/ja en zeggen...

Spel voor 2 spelers. Spelers zetten een scène op met veel beweging. Geef als suggestie een handeling, beroep of locatie.

Zet de scène stil (bevries/freeze) op een moment van een uitgesproken houding. Vraag het publiek om naar dit stilstaande beeld te kijken en vraag: 'Wat zou dit ook kunnen zijn?' Speel met deze suggestie verder. Herhaal dit 4/5 keer en werk naar een slotscène. Ingrediënten uit vorig scènes mogen gebruikt worden, de personages, de locatie etc hoeven niet dezelfde te blijven.

- ✓ Laat de hele groep een bewegen op muziek, stop de muziek en laat de houding bevriezen.
- ✓ Vraag ieder speler zelf welke handeling hij of zij doet
- ✓ Laat 4 spelers een dansje doen, roep freeze en laat het publiek of een andere speler vertellen wat hij/zij ziet op 'deze foto'
- ✓ Laat 2 spelers een dansje doen, roep freeze en vraag welk beroep of handeling deze spelers zouden kunnen uitbeelden.

Cluedo ***

Beweging/communicatie

Spel voor 4 spelers, 3 gaan de gang op. Speler die achterblijft vraagt een beroep, een locatie en een voorwerp. Tweede speler komt binnen, de eerste tracht het beroep over te brengen aan de tweede, zonder tekst. Als de tweede speler denkt te weten wat het is, geeft deze de eerste een hand. Daarna volgt de locatie en tot slot het voorwerp. Weet speler 2 wat het voorwerp is, dan pakt deze het af en vermoord de eerste hier mee. Daarna herhaalt zich dit spel van de tweede naar de derde speler en van de derde naar de vierde.

Dan zal blijken of de boodschap voldoende is overgebracht.

- ✓ Laat niet uitbeelden (hints) maar handelen
- ✓ Laat de ontvangende speler meedoen i.p.v. staan kijken
- ✓ Wordt het niet duidelijk laat toch een hand geven, als de speler het kopieert ziet mogelijk de volgende het gegeven wel

Verhaal op een rij

accepteren

Maak een kring. Kies een onderwerp voor een verhaal. Laat het verhaal vertellen door op volgorde, ieder kind één woord te laten zeggen. Als een zin af is zegt de volgende: 'punt' en begint de daarop volgende met een nieuwe zin.

- ✓ Begin met een bestaand verhaal of sprookje
- ✓ Leg de nadruk op samenwerken niet op origineel zijn Niet een enkel woord maar een hele zin per keer
- ✓ Zet spelers op een rij, wijs aan wie er vertelt, laat doorvertellen tot je een volgende aanwijst, wie hapert is af.

Poppenspelers***

beweging/communicatie

Twee spelers spelen een scène rond een bepaalde handeling. (band plakken, tent opzetten). Deze spelers mogen alleen praten, niet zelfstandig bewegen. Twee andere spelers zijn de poppenspelers en zij bewegen de armen, benen en hoofd van de sprekende spelers. Die kunnen wel aangeven dat ze een handeling willen doen - "ik zal even de plakspullen pakken" - maar mogen alleen bewegen als ze door de poppenspelers in beweging worden gezet.

- ✓ Begin met alleen de armen bewegen (de rest mag de speler wel zelf bewegen)
- ✓ Stimuleer dat de beweging soms tekst oproept in plaats van andersom
- ✓ Houd de handelingen simpel

Diashow: ****

Communicatie/beweging

Maak groepjes van 4 spelers. Eén is de verteller, de andere drie doen aanbod in de vorm van de dia's (stilstaande plaatjes). Kies voor 3-4 dia's. Geef een onderwerp waarover de presentatie gaat. (reisverslag, nieuwsreportage, familiedia's, grote gebeurtenis, wetenschappelijk onderwerp).

- ✓ Neem zelf de rol van verteller, de kinderen maken de plaatjes
- ✓ Kondig aan wat er op de volgende dia te zien is
- ✓ Zet aan tot theatrale houdingen
- ✓ Laat een van de kinderen vertellen
- ✓ Eerst de dia, dan het verhaal, laat goed kijken naar de dia en laat het verhaal ontstaan uit de enscenering en het detail
- ✓ Laat de spelers op de dia contact maken

Reporter op locatie

Accepteren/aanbod doen/fouten maken

Spel voor 4 tot 6 spelers. Eén speler is de nieuwslezer in de televisie studio. Een andere speler is de verslaggever ter plaatse. Deze laatste gaat de gang op en het publiek geeft aan waar deze zich bevindt (een actuele gebeurtenis of algemeen bekende locatie). De verslaggever ter plaatse komt terug en vertelt over waar hij/zij is, de nieuwslezer geeft door middel van commentaar op wat de verslaggever vertelt, aanwijzingen. Ook de andere spelers dragen aanwijzingen aan door elementen uit de gebeurtenis of locatie te spelen.

- ✓ Laat de verslaggever veel aanbod doen door het gebruik van de eigen fantasie. Raden door middel van uitbeelden.
- ✓ 'echte' nieuwslezer en verslaggever spelen.
- ✓ Journaallezer zegt alleen warm en koud
- ✓ Verslaggever zoveel mogelijk aanbod laten doen

Wereldkampioenschap in slow motion***

beweging

Vraag een dagelijkse handeling (afwassen, ramen zemen, fietsband plakken). Twee spelers gaan die handeling doen alsof ze de finale van het wereldkampioenschap spelen. Ze doen dat in slow motion en een derde speler is de sportcommentator. Na een tijdje gaan de twee spelers zich met

elkaars spel bemoeien, gaan ze elkaars wedstrijd saboteren en gaan ze vals spelen om te winnen. De commentator is verrast en verbaasd over wat er allemaal op het speelveld gebeurt.

- ✓ Om te oefenen: mime eerst een handeling met de hele groep. Wat moet je doen bij banden plakken of afwassen?
- ✓ Laat de wedstrijd niet uit de hand lopen, maar laat de spelers uiteindelijk met elkaar gaan samenwerken
- ✓ Maak de slow motion groot gebruik veel gezichtsuitdrukkingen

Doventolk*

beweging/communicatie/acceperen

Een speler speelt iemand die iets bijzonders heeft gedaan (bv een olifant leren fietsen of in zijn eentje de champions league gewonnen) en wordt daarover door een andere speler geïnterviewd. Tegelijkertijd wordt het gesprek uitgebeeld door een doventolk die alle tekst omzet in gebaren.

- ✓ Laat de deskundige vooral omschrijven wat hij gedaan heeft
- ✓ Zoek vooraf naar woorden met een dubbele betekenis (die dus 'verkeerd' vertaald kunnen worden)
- ✓ Oefen met gebaren met de hele klas, vertel bv een verhaal over hoe je die ochtend bent opgestaan en laat de kinderen voor zichzelf de gebaren erbij verzinnen.

Zap-scene

accepteren/beweging

Twee koppels van twee spelen ieder een andere scène. Een derde speler heeft de afstandsbediening en kan een scène aan- of uitzetten. De speler zapt dus tussen twee verhalen. Als het ene verhaal gespeeld wordt, staan de andere spelers in een freeze.

- ✓ Laat de zapper duidelijk 'zap' roepen zodat de spelers het ook horen
- ✓ Laat twee kinderen een (simpel) liedje zingen en zap tussen de liedjes
- ✓ Denk eraan dat het verhaal is doorgegaan terwijl we naar de andere scène aan het kijken zijn, we slaan dus een stukje over

De videofilm**

verhalen/acceperen/beweging

Twee spelers spelen een simpele scène, een derde bedient de afstandsbediening van de videorecorder. Die laatste kan de scène stopzetten, vooruitspoelen, achteruitspoelen en de volgende scène starten.

- ✓ Laat bij vooruitspoelen ook echt iets veranderen
- ✓ Terugspoelen kan hilarisch werken
- ✓ Bij het doorklikken naar de volgende scène kan de setting totaal anders geworden zijn

Ik ben een boom*

accepteren/ja en... zeggen

Alle deelnemers staan in een kring. Een begint, gaat in het midden staan, beeldt een boom uit en zegt 'ik ben een boom'. Een tweede speler stapt in en voegt iets aan de boom toe. ('Ik ben een vogeltje'). Dan volgt nummer drie die ook iets aan het tafereel toevoegt ('Ik ben de kat die op het vogeltje loert.') Vervolgens gaat de eerste (de boom) uit het tafereel terwijl hij zegt: 'Ik ben een boom en ik neem (de kat of het vogeltje) mee.' De achterblijver herhaalt zijn eigen rol (Ik ben een kat die op een vogeltje loert) en vanuit de kring komt iemand die iets aan de kat toevoegt. ('Ik ben de katteneigenaar die zijn kat aait.') Dan weer een derde en weer stapt de eerste uit (de kat) en neemt iemand mee. Zo ontstaan er steeds kleine tafereeltjes van drie mensen die iets uitbeelden. Het spel kan lang doorgaan.

- ✓ Stimuleer dat de derde persoon iets aan de situatie toevoegt
Door de derde persoon ontstaat vaak het verhaal
- ✓ Doe zelf als begeleider mee

De videofilm

fouten maken/actie

De groep staat in de kring, in het midden staat een van de spelers. De middelste speler wijst iemand in de kring aan en zegt 'Billy Billy Bob'. Het is de bedoeling dat de aangewezen speler eerder Bob zegt dan de speler in het midden. Die laatste kan ook 'Bob' zeggen en dan mag de aangewezen speler niks zeggen. (vgl commando pinkelen) Daarna wordt het spel uitgebreid met patronen die in de kring moeten worden uitgebeeld door drie personen. De mogelijkheden zijn enorm. Je hebt de James Bond, de carwash, de broodrooster, de nerd. De middelste persoon wijst steeds aan en geeft de opdracht waarna hij/zij snel tot tien telt. Als het patroon er binnen die tien tellen niet staat, is de middelste persoon uit de kring af en neemt de plaats midden in de kring in.

- ✓ Laat de deelnemers zelf patronen verzinnen
- ✓ Stimuleer fouten maken en fouten benoemen

Petra zoekt een plekje

communicatie/actie

De groep staat in een kring, een staat in het midden. De persoon in het midden gaat de groep langs en vraagt overal: Ik zoek een plekje, mag ik bij jou logeren? Dat wordt steeds afgewezen (Ga maar naar de burens). Ondertussen proberen de andere spelers ongezien van plek te wisselen. Tijdens dat wisselen probeert de persoon in het midden een plek over te nemen.

- ✓ Soms mag Petra natuurlijk wel naar binnen
- ✓ Stimuleer dat er eerst non-verbale communicatie is voor er van plaats gewisseld wordt

Vermaak de koning

status

Een speler zit op een stoel in een hoge status. Dat is de koning. De andere spelers staan voor de koning en bieden aan om hem of haar te vermaken. (Zal ik voor u dansen, zal ik een lied zingen, u schouders masseren) De koning mag heel hooghartig alles afwijzen en sommige dingen laten doen.

- ✓ Belangrijk dat de deelnemers zelf aanbieden om iets te doen (de koning mag dus niet iemand aanwijzen die moet komen)
- ✓ Alles afwijzen is op den duur niet leuk

Bijlage 4: Checklist "Hoe groen ben jij"

Thuis

Scheiden jullie afval? Zo, ja, hoe en wat?

Zijn de stekkers van alle apparaten eruit die je niet gebruikt?

Laat je de kraan lopen als je je tanden poetst?

Hoeveel minuten sta je onder de douche?

Koken jullie op gas of elektriciteit?

Heb je zonnepanelen op het dak?

Wat zou je zelf nog meer thuis kunnen doen om duurzaam te zijn?

School

Hoe ga je naar school?

Is het digibord uit als juf of meester het niet gebruikt?

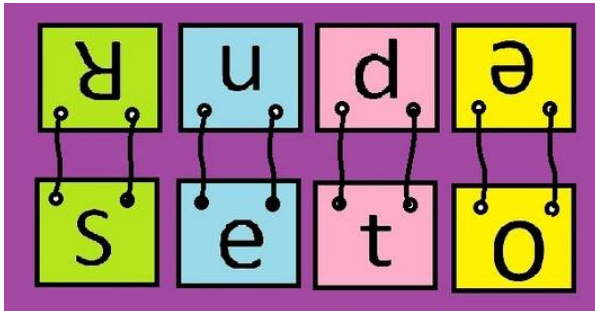
Wordt er op school afval gescheiden?

Wat voor eten en drinken neem je mee naar school? En in wat voor verpakking zit het?

Wat zou er op school nog meer kunnen doen om duurzaam te zijn?

1. Die plank zit vast met een **schroef**.
2. Mijn vader is zijn **sleutel** kwijt.
3. Daar zwemmen eendjes met zijn **tweeën** langs het riet.
4. Je mag een **kwart** van de taart opeten.
5. Op het **kantoor** staan nieuwe computers.
6. Een **rijtuig** is een wagen die getrokken wordt door een paard.
7. De hond zit vast aan een **riempje**.
8. Een zeldzame munt kan erg **kostbaar** zijn.
9. Alle kinderen lopen naar de **uitgang** van de bioscoop.
10. In de winter stoken wij de **kachel** met hout.
11. De **geboorte** van een kind is een blijde gebeurtenis.
12. Op het **eiland** broedt een zwaan op vier eieren.
13. Tamara kijkt met veel **plezier** naar de film.
14. In het gras zit een **sprinkhaan**.
15. Het water is niet heet maar **lauw**.
16. Mijn broer zit op **judo**.
17. De gids vertelt ons over de geschiedenis van het **kasteel**.
18. Elke middag hebben wij een pauze van drie **kwartier**.
19. De Maas en de Waal zijn **rivieren**.
20. Bij **spelling** moet je de woorden goed schrijven.

Bijlage 6: Letters pakken



R n p e

S e t o

Geen appel maar een? peer

Om een boot waterdicht te krijgen gebruikte ze vroegen ...? teer

Een huisdier. poes

Als hij haast heeft loopt hij niet maar hij? rent

Een vogel broed op een...? nest

In een schoorsteen zit ...? roet

In een liedje spreekt hij snel. Hij rept

Een ander woord voor een dikke buik is een dikke ...? Pens

Ik schreeuw niet maar ik om iemands aandacht te krijgen? roep

Sjaakie in de chocolade fabriek vond zijn ticket in een chocolade ...? reep

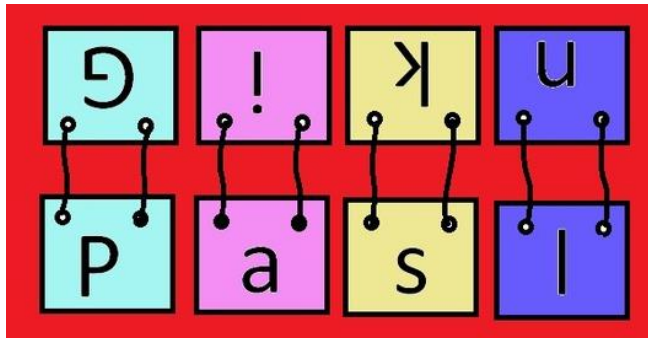
Het was een hele om hier te komen. toer

Geen puist maar een mee.....? eter

Als je een loopneus hebt komt er uit. snot

Als je in dit continent woont ben je een euro.....? pees

Een voordeel. pre



G i k n

P a s l

Kleinste vinger van je hand. pink

Dier met 8 poten. spin

Geen eend maar een? gans

Dit deel je uit aan iemand die je niet aardig vindt. klap

Een andere woord voor kleef? plak

Bij honkbal ben je uit naar 3? slag

Je drinkt uit een ...? glas

ik je haar er af. knip

Niet sterk maar ...? slap

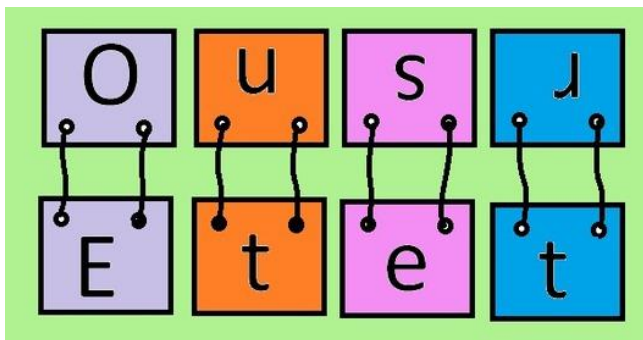
Niet lelijk maar ...? knap

Als het regent ligt er op de grond vaak een ...? Plas

Als je iets niet begrijpt dan je het niet? snap

Als je het glad is raak je met de auto snel in de ...? slip

Geen haarelastiekje maar een haar...? klip



O n s r

E t e t

Geen losse banaan, maar een ... bananen tros

Niet nu maar ...? Verleden tijd? toen

Het zit aan je voet. Een ... teen

Hier hoor je mee oren

Op en? neer

Een behaarde bovenlip? snor

Bij een trap sta je op een ...? tree

Geen appels maar? peren

Hoog in de hemel staat een ...? ster

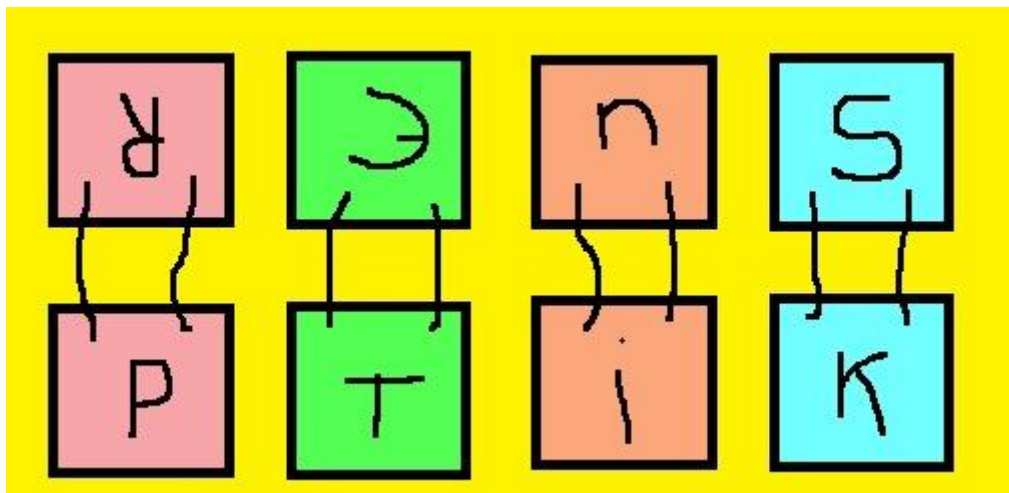
Zo zwart als ...? roet

Het was een hele om hier te komen? toer

Als je chagrijnig kijkt dan kijk je ...? nors

Een.....in de branding. rots

Dit zit in je neus. Snot

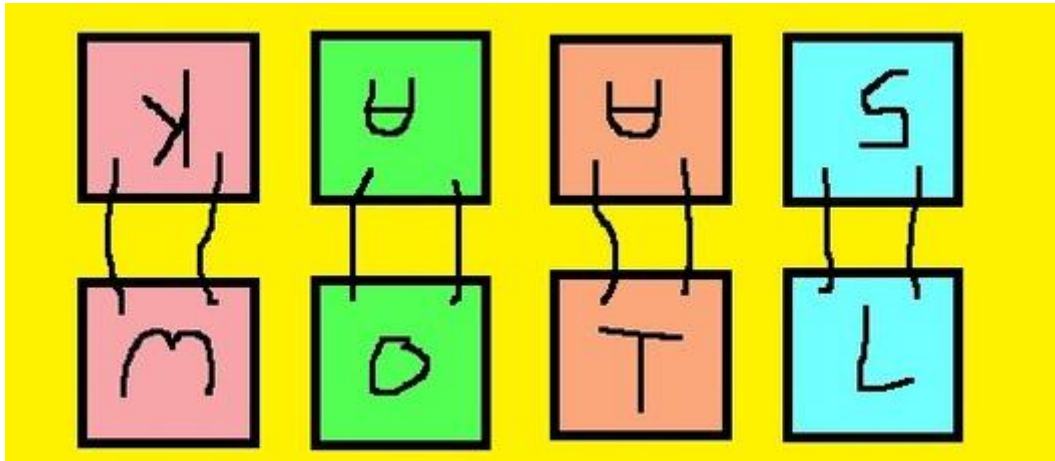


R E U S

P T I K

1. Hij is zo groot als een..... reus
2. Na zo een week hard weken ben ik toe aan wat..... rust
3. Pimpelpaars met een witte.... stip
4. Omdat de deur op een staat, tocht het. kier
5. Hij vliegt de wereld rond, hij maakt een wereld..... reis
6. Het verschil tussen een trui en een vest: in een vest zit een..... rits
7. Zijn neus heeft een goede.... reuk
8. Versiering bovenop een kerstboom heet een..... piek

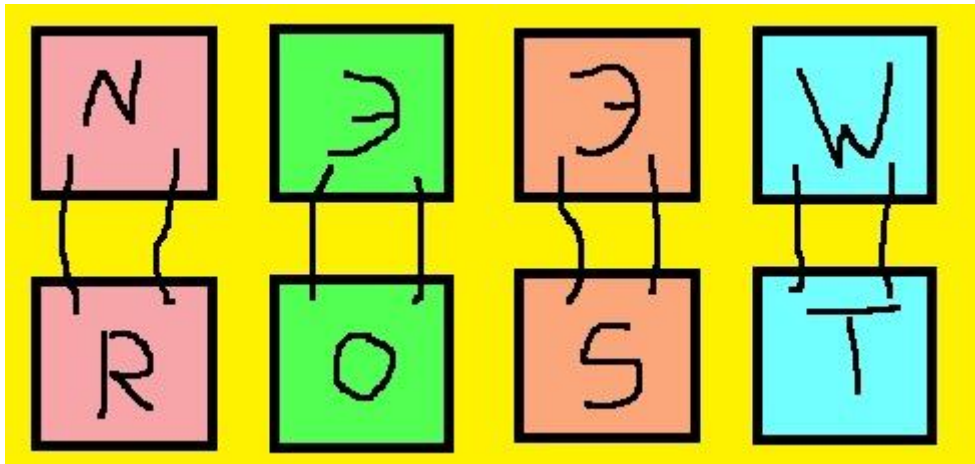
9. Een dief pikt
10. Ik dat niet goed dat jij je zo gedraagt. keur
11. Voor de hangen we schilderijtjes op en doen we kaarsjes aan. sier
12. Voor deze vraag vragen wij hulp, we krijgen niet een.... maar 2 tips



K A A S

M O T L

1. Alkmaar staat bekend om dit melkproduct. kaas
2. Zij haar nagels. lakt
3. Iemand die geen haar heeft op zijn hoofd is.... kaal
4. Iemand die vertaalt voor zijn beroep is een ... tolk
5. De boeken staan in de boeken.... kast
6. Een diamant kopen veel geld kost
7. Een bloem heeft een stengel, een boom heeft een.... stam
8. Een rivier in Nederland. maas
9. In de bosjes vindt de hond een mooie om op te kluiven. stok
10. Een zeilboot heeft een... mast
11. 3 3 is 9 maal
12. Je een muis met een stukje kaas naar een val. lokt



N E E M

R O S T

1. **Veel, , meest.** Meer
2. **Alle wegen leiden naar** Rome
3. **Oeps, ik ... drinken op de grond.** mors
4. **Aan je voet zitten er 5, dus een...** teen
5. **In de nacht zie je wel eens een vallende....** ster
6. **Ik.... len lunchpakket mee naar school** neem
7. **Jij bent mijn in de branding** rots
8. **Een eitje van een luis** neet
9. **De kachel ziet zwart wan het** roet
10. **Bij een loopneus loopt er.... uit je neus** snot
11. **Dit draai je op een schroef.** moer
12. **Vroeger,ik nog een kleine baby was,** toen

Bijlage 7: Ren je rot!

Voorbeeld verkleinwoorden:

Voorbeelden AU of OU:



auto
paus
saus
pauze



pauw
blauw
miauw
wenkbrauwen



oud
hout
stout
schouder



gebouw
oerwoud
trouw
mevrouw

Bijlage 8: Speurtocht

Print beide teksten (opdrachten en vragen opdracht) uit op A4 papier en vouw deze dubbel. Zorg dat je genoeg hebt voor de groepjes. Stop het in een envelop die de kinderen gaan openen en kunnen lezen wat ze gaan doen.

Opdracht:

Maak **10 vragen** voor een speurtocht met een onderwerp naar keuze. Bijvoorbeeld:

Waarom heet de school?

Of:

Noem drie dingen die je met een bal kunt doen.

Overleg met elkaar en bedenk 10 vragen. Schrijf ze daarna op papier.

Opdracht:

Maak **5 opdrachten** voor een speurtocht met een onderwerp naar keuze. Je mag opdrachten maken waarbij wel iets met taal gedaan moet worden. Voorbeeld:

Schrijf met een stok in het zand de naam van de school.

Overleg met elkaar en bedenk 5 opdrachten. Schrijf ze daarna op papier.

Vooraf

Knip van papier kaartjes. Schrijf op elk kaartje een titel of een naam. Maak kaartjes voor bijvoorbeeld de volgende vijf categorieën: Boeken, Films, Tv-programma's, Spreekwoorden en Liedjes. Bedenk voor elke categorie tenminste 5 titels of namen. Blijf dicht bij de belevingswereld van de kinderen; schrijf namen en titels op waarvan je denkt dat de kinderen ze kennen. Wissel de moeilijkheidsgraad af, net als de lengte van de zinnen. Hoe langer de zin, hoe moeilijker het vaak is!

Zet twee banken of een rij stoelen tegenover elkaar.

Deze activiteit duurt 30 à 45 minuten of zolang de kinderen het leuk vinden.

Speluitleg

De spelleider legt de activiteit kort uit. Hij verdeelt de kinderen in twee teams van ongeveer drie of vier kinderen: team A en team B. De spelleider legt voor elk team evenveel kaartjes klaar. Bijvoorbeeld voor elk kind van het team twee kaarten. Dan kunnen de kinderen twee rondes Hints spelen.

Een kind van team A trekt een kaartje, en beeldt vervolgens uit wat op zijn kaartje staat. Hij mag hierbij geen geluid maken. De andere leden van zijn team moeten binnen twee minuten raden wat hij uitbeeldt. Lukt dat? Dan krijgt team A twee punten. Lukt het niet, dan mag het andere team raden.

Raadt team B wel het goede antwoord? Dan krijgt team B 1 punt. Zo niet, dan krijgt niemand een punt.

Daarna is de beurt aan team B om een kaartje uit te beelden. Dit gebeurt op dezelfde manier.

Is team A weer aan de beurt? De kinderen schuiven allemaal een plaatsje op, zodat een ander kind een kaartje krijgt van de spelleider. Zo komt iedereen een keer aan de beurt.

Zijn alle kinderen geweest? Dan kan de spelleider de punten optellen. Welk team heeft de meeste punten behaald?

De spelleider laat kort zien welke gebaren de teamleden kunnen maken om de categorieën Boeken, Films, Tv-programma's, Spreekwoorden en Liedjes uit te beelden. Uitleg van de gebaren toevoegen maakt het duidelijker. We kunnen er niet van uit gaan dat iedereen die al kent. Hij laat ook de gebaren zien voor het aantal woorden (evenveel vingers ophouden als de zin woorden heeft) en lettergrepen (evenveel vingers op de arm leggen als een bepaald woord lettergrepen heeft). Daarna laat hij het gebaar zien voor 'klinkt als' (het woord klinkt als....); dat is even aan je oor trekken. Tot slot moet de spelleider benadrukken dat de kinderen niet mogen praten als ze iets uitbeelden.

Spelbegeleiding

Je kunt dit spel heel goed als 'vrij spel' laten spelen. Wijs een kind aan als spelleider. Hij mag de beslissingen nemen tijdens dit spel. Leg kort uit aan de spelleider wat de regels zijn en hoe de puntentelling werkt. Stimuleer de kinderen elkaar te helpen. Zorg ervoor dat de spelleider de uitleg goed kan verstaan. Begrijpt hij wat de bedoeling is? Laat daarna de kinderen zoveel mogelijk zelfstandig het spel spelen. Grijp alleen in of stuur alleen bij als dat echt nodig is.

Afsluiting

De spelleider vertelt kort voor het eind aan dat de activiteit bijna afgelopen. Daarna maakt hij de eindstand bekend.

Bespreek de activiteit eventueel na met de kinderen.

Aanwijzingen voor gebruik van de ruimte

Je kunt dit spel zowel binnen als buiten spelen. Zorg voor twee banken of een rij stoelen; elk team zit op een bank of op de stoelen. Tussen de banken of stoelen moet genoeg ruimte zijn voor de kinderen om hun kaartje uit te kunnen beelden. De spelleider zit of staat achter een tafeltje. Op tafel liggen de kaartjes, met de tekst naar beneden.

Aanwijzingen voor materiaalgebruik **Benodigd materiaal:**

- Papier om kaartje van te knippen.
- Pen of potlood.
- Schaar.
- Een zandloper of wekker om de tijd bij te houden.

Omgang met risico's

Als de kinderen dit spel als 'vrij spel' spelen, bestaat de kans dat ze ruzie krijgen over al dan niet geraden kaartjes. Geef van tevoren duidelijk aan dat de spelleider beslist; hij bepaalt of een kaartje wel of niet geraden is. Laat de kinderen eventuele onenigheden zoveel mogelijk zelf oplossen; grijp alleen in als dat echt niet anders kan. Complimenteer de kinderen als het spel goed verloopt.

Ontwikkeling

De kinderen gaan tijdens deze activiteit spelenderwijs om met taal. Ze moeten worden in lettergrepen verdelen en woorden bedenken die dezelfde klank hebben als het woord dat gezocht wordt. Het vraagt van de kinderen ook enige creativiteit om een woord zo uit te beelden dat het door de andere kinderen geraden kan worden. De kinderen spelen het spel zelfstandig. Eén van hen is de spelleider en moet ervoor zorgen dat het spel volgens de spelregels verloopt. Sommige woorden zijn moeilijk om uit te beelden of om te raden. Dit kan soms best frustrerend zijn. Probeer de kinderen zoveel mogelijk te complimenteren voor hun pogingen om het woord zo goed mogelijk uit te beelden of te raden.

Variatiemogelijkheden **Spelvariatie:**

- Je kunt de kinderen zelf de kaartjes laten maken voor het andere team. Let er dan wel op dat de moeilijkheidsgraad van de kaartjes voor beide teams ongeveer gelijk is.
- Je kunt de rol van de spelleider steeds laten rouleren. Een lid van team A kan spelleider zijn als een lid van team B een kaartje uitbeeldt. Als de kinderen een plaatsje opschuiven, schuift ook de spelleider door.
- Je kunt ook na een hele ronde van uitbeelden een andere spelleider (laten) kiezen.
- Je kunt kaartjes maken voor meer of andere categorieën. Bijvoorbeeld de categorie Stripboeken, Tijdschriften, Eten of Sport.
- In plaats van deze categorieën kun je op elke kaart ook een gebeurtenis schrijven die de kinderen meegemaakt hebben. Bijvoorbeeld 's Nachts een kampvuur maken, een speurtocht doen of eten koken voor de ouders. De kinderen moeten deze gebeurtenissen uitbeelden en raden.
- Als het nog te moeilijk is om de categoriseren uit te beelden, dan kun je ook kaartjes maken met dingen die dicht bij hen staan om uit te beelden. Bepaalde beroepen, bekende personen etc.

Achtergrondinformatie

Dit spel wordt ook op tv gespeeld; je kunt eventueel samen met de kinderen een keer een aflevering van het spel *Hints* bekijken.

Uitnodiging

Het is alweer zover, Sinterklaas is weer in het land!!

Dit willen wij niet zomaar voorbij laten gaan daarom willen we graag een klein feestje vieren op het Taalatelier.

Wat gaan we doen:

Het is de bedoeling dat de kinderen drie cadeautjes meenemen (±3 euro samen).

met deze 3 ingepakte cadeautjes gaan wij het Sinterklaasspel spelen!

je weet van te voren niet met hoeveel cadeautjes je aan het aan van de dag naar huis gaat.

Wanneer: woensdag 29 november
Tijd: 14.00 – 17.00 uur
Wat moet ik mee: 3x een cadeau van ±1 euro per stuk



Uitnodiging

Het is alweer zover, Sinterklaas is weer in het land!!

Dit willen wij niet zomaar voorbij laten gaan daarom willen we graag een klein feestje vieren op het Taalatelier.

Wat gaan we doen:

Het is de bedoeling dat de kinderen drie cadeautjes meenemen (±3 euro samen).

met deze 3 ingepakte cadeautjes gaan wij het Sinterklaasspel spelen!

je weet van te voren niet met hoeveel cadeautjes je aan het aan van de dag naar huis gaat.

Wanneer: vrijdag 1 december
Tijd: 14.00 – 17.00 uur
Wat moet ik mee: 3x een cadeau van ±1 euro per stuk



Ronde 1

(gaat door tot dat alle cadeaus in het spel zijn)

Gooi je 1: Pak een cadeau

Gooi je 2: Geef de dobbelsteen
door

Gooi je 3: Gooi nog een keer

Gooi je 4: Geef de dobbelsteen
door

Gooi je 5: Pak een cadeau

Gooi je 6: Pak een cadeau

Ronde 2

(gaat door tot dat de gezette wekker afgaat)

Gooi je 1: Pak een Kaartje

Gooi je 2: Schuif allemaal een plek naar rechts en laat de cadeautje liggen

Gooi je 3: Gooi nog een keer

Gooi je 4: Geef de dobbelsteen door

Gooi je 5: Pak een Kaartje

Gooi je 6: Pak een cadeau uit

Geef 1 een cadeau aan iemand met een blauwe trui.	Pak een cadeau van iemand met de meeste cadeaus
Ruil je kleinste cadeau met het grootste cadeau	Ruil je grootste cadeau met het kleinste cadeau
Ruil je mooiste cadeau met een ander cadeau	Ruil je lekkerste cadeau met een cadeau naar keuze
Ruil het platste cadeau met een cadeau naar keuze	Ruil je rondste cadeau met een cadeau naar keuze
Geef een cadeau weg	Maak een cadeau van jezelf open
Maak een cadeau van een ander kind open. (dit cadeau wordt niet voor jou)	Stel 1 cadeau veilig deze mag je mee naar huis nemen.
Dieuwertje BLOK Deze kaart kan je 1 keer inzetten als iemand een cadeau wilt afpakken.	Dieuwertje BLOK Deze kaart kan je 1 keer inzetten als iemand een cadeau wilt afpakken.

Dieuwertje BLOK Deze kaart kan je 1 keer inzetten als iemand een cadeau wilt afpakken.	Dieuwertje BLOK Deze kaart kan je 1 keer inzetten als iemand een cadeau wilt afpakken.
Pak een cadeau naar keuze	Geef een cadeau aan een meisje
Geef een cadeau aan een jongen	Pak een cadeau aan een jongen
Pak een cadeau van een meisje	Laat je cadeaus liggen en ruil met de persoon die tegen over je zit van plek.
Laat je cadeaus liggen en ruil van plek met iemand naar keuze.	Laat je cadeaus liggen en ruil van plek met degenen met de minste cadeaus
Laat 2 kinderen een cadeau met elkaar ruilen	Laat 2 kinderen alle cadeaus met elkaar ruilen.
Iedereen moet een plek doorschuiven naar links zonder de cadeaus.	Zing met elkaar een liedje.

Geef een cadeau aan iemand die een spijkerbroek aan heeft	Pak een cadeau van iemand die bruine schoenen aan heeft.
<p>Vertel met elkaar een sinterklaas verhaal. Iedereen moet 1 zin in het verhaal bedenken Het verhaal begint met...</p> <p>De boot van sinterklaas...</p>	